GAME CHAMP
가 만드는 국내 최정상 PC게임 완전 공략집
별책부록
GAME POWER
9
'94
IBM-PC 히트게임차트
IBM-PC 뉴소프트
IBM-PC 집중공략
아레나
필드 오브 글로리
UFO
잃어버린 시간 속으로
그날이 오면 4 -이카루스-
IBM-PC CD-ROM 정보국
IBM-PC 교육용 소프트웨어
IBM-PC 기대신작

전투기 엔진의 터빈소리는 파괴자 랩터의 발소리처럼 으르렁 거린다
랩터
어둠의그림자
RAPTOR
판매를 희망하시는 분은 연락 바랍니다.
랩터 경진대회 참가티켓이 들어 있습니다
IBM PC 386 이상
그래픽:VGA
사운드:pc스피커, 애드립, 사/블, 옥소리, PAS,
GUS, 사운드 캔바스, 제너널 미디
장르:슈팅
용량:3.5" 2HD 3장
제작:APOGEE
소비자가격:27,500원
판매:(주)트윔
704-TWIM(8946)
APOGEE
TWIM
The World Is Mine Corporation

정석원(015B)의 음악을 통코와 함께!!!

도깨비처럼 무시무시하고 배꼽빠지는 게임?!

IBM PC GAME

IBM PC 286이상
그래픽 : VGA
사운드완벽지원
작곡 : 정석원(015B)
장르 : 아케이드
용량 : 5.25˝ 2HD 3장 예정
가격 : 미정
제작 : 트윔 게임랩
판매 : (주)트윔
704-8946, 253-2144

TWIM
The World Is Mine Corporation

IBM-PC 히트게임차트

애독자인기순위

1 프린세스메이커2

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(02 594 6874)

2 울티마8-페이건-

- 롤플레잉
- 오리진
- 3.5인치 8장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080 023 6161)

3 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- 소프트네트(02 3461 5432)

4 슈퍼샘통

- 롤플레잉
- 새론 소프트웨어
- 2HD 7장
- 38,000원
- 소프트타운(02 595 7750)

5 심시티 2000

- 시뮬레이션
- 맥시스
- 3.5인치
- 25,000원
- SKC소프트랜드 (080 023 6161)

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6.	리크니스	액션	소프트맥스	2HD 2장	15,000원
7.	어스토니시아 스토리	롤플레잉	소프 트라이	2HD 5장	37,000원
8.	퍼시픽 스트라이크	시뮬레이션	오리진	3.5인치 9장	39,000원
9.	UFO	시뮬레이션	마이크로프로즈	3.5인치 3장	33,000원
10.	그날이 오면4	슈팅	미리내 S/W	2HD 7장	29,000원

애독자구매희망순위

1 일루션 브레이즈

- 슈팅
- 패밀리 프로덕션/9월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리 프로덕션 (032 766 8033)

2 전륜기병 자카토

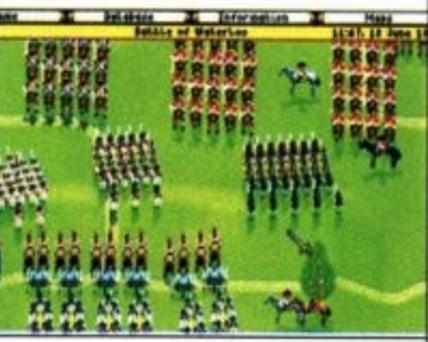
- 슈팅
- 막고야/8월 중순 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 막고야(02 596 1485)

3 이스Ⅱ 스페셜

- 롤플레잉
- 만트라/7월 중순 예정
- 39,000원
- 용량 미정
- 만트라(02 594 6874)

4 필드오브글로리

- 전략 시뮬레이션
- 마이크로 프로즈/7월말 예정
- 가격 미정
- 3.5인치 5장
- SKC 소프트랜드 (080 023 6161)

5 아레나

- 롤플레잉
- 베데스다 소프트웍스/7월말 예정
- 35,000원
- 3.5인치 8장
- SKC소프트랜드 (080 023 6161)

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6.	이즈미르	슈팅	미리내S/W	미정	미정
7.	데몬스 게이트	롤플레잉	이미지테크	3.5인치 3장	27,000원
8.	타이 파이터	슈팅	루카스 아트	미정	39,000원
9.	일지매전 만파식적편	액션	단비시스템	미정	미정
10.	메카 탐정	액션 롤플레잉	소프트액션	미정	미정

IBM-PC 뉴소프트 안내

족소피구

제작사 : 지관(유)
장르 : 스포츠
구성 : 2HD 두장
발매일 : 94/7월말
가격 : 27,000원
문의처 : 지관(유)
(02-797-5307)

피구의 재미 뿐만 아니라 선수들의 우스꽝스러운 동작과 음성이 특색인 IBM-PC 피구 게임. 삼국지 연맹과 서유기 연맹으로 구분되어 있으며 각 연맹에는 3개의 팀이 있다. 삼국지 연맹의 최강자인 소호팀은 장비, 조운, 관우로 이루어져 있으며, 유성간월, 배산도해, 횡소천군과 같은 필살기를 구사하여 시합을 벌인다.

손오공, 저팔계, 사오정으로 구성된 서유기 연맹의 진향단은 일사천리, 천선지참과 같은 필살기로 상대를 제압한다. 총 6개팀과 6곳의 경기장이 지원된다.

배틀 탱크 -한글화-

제작사 :T-타임
장르 : 아케이드
구성 : 2HD 2장
발매일 : 94/8월초
가격 : 25,000원
문의처 : SKC소프트랜드
(080-023-6161)

고전 게임 〔배틀 시티〕의 화려한 변신! 45도로 기울어진 3D 화면을 사용하여 실제감있는 게임을 즐길 수 있다. 2차 세계대전, 북아프리카와 호주를배경으로 플레이어는 독일군이나 연합군 중 원하는 부대를 선택할 수 있으며 스토리 진행에 따라 지리 환경 등도 변화된다.

X 연애사건 -한글화-

제작사 : 킹 포메이션
장르 : 어드벤처
구성 : 2HD 3장
발매일 : 94/8월초
가격 : 25,000원
문의처 : SKC소프트랜드
(080-023-6161)

장소는 지포탐정 사무소. 주인공은 지포탐정이고, 사무소에는 미모는 뛰어나지만 항상 말썽만 일으키는 아가씨 〔양자〕가 아르바이트를 하고 있다.

어느날, 잃어버린 테이프를 되찾아야 하는 살인 사건을 맡게 된다.

앗! 그런데… 테이프에서 흘러나온 범인의 목소리는 양자의 가장 절친한 친구가 아닌가…

삼국기

제작사 : 지관(유)
장르 : 전략 시뮬레이션
구성 : 미정
발매일 : 94/9월 예정
가격 : 미정
문의처 : 지관(유)
(02-797-5307)

고구려, 백제, 신라가 난립하던 삼국 시대(서기 500년부터 676년까지)를 배경으로 한 역사 시뮬레이션. 역사적으로는 신라가 당나라의 협조를 받아 삼국을 통일했지만 〔삼국기〕에서는 자력으로도 삼국 통일이 가능하다. 또한, 김유신, 연개소문, 계백 등 당시의 명장들이 대거 등장하여 삼국 통일의 기치를 드높인다.

지관과 대만의 게임제작사인 소프트월드가 합작 개발한 본 게임은 중국어로도 제작되어 한국과 대만에서 동시 발매될 예정이다.

서유기 〈외전〉 -한글화-

제작사 : 천당조
장 르 : 롤플레밍
구 성 : 2HD 4장
발매일 : 94/8월초
가 격 : 25,000원
문의처 : SKC소프트랜드
(080-023-6161)

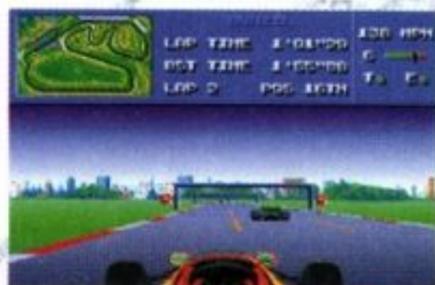
옥황상제를 만난 손오공 일행은 후한 상금과 직위를 얻게 되는데 인황신의 불만으로 상금과 지위 모두를 잃게 될 처지에 놓이게 된다.

다행히 부처여래의 도움으로 모든 불경을 찾아오면 다시 천상으로 돌아와 직위를 받게 되는데...

삼장 법사, 손오공, 저팔계, 사오정 등을 이끌고 난관을 헤쳐나갈 수 있을까?

F1

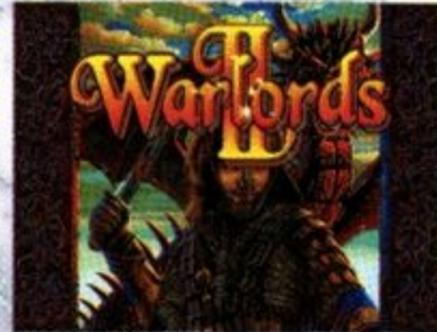
제작사 : 도마크 그룹
장 르 : 레이스 게임
구 성 : 3.5인치 1장
발매일 : 94/8월초
가 격 : 미정
문의처 : SKC소프트랜드
(080-023-6161)

F1은 공식〔포뮬라(Formula) 원(One)〕 레이스 게임을 말한다. 이 게임은 이제까지 개발된 자동차 경주 중에서 가장 빠르고, 가장 사실적이며, 가장 스릴 넘치는 게임이라는 평을 받고 있다.

통고

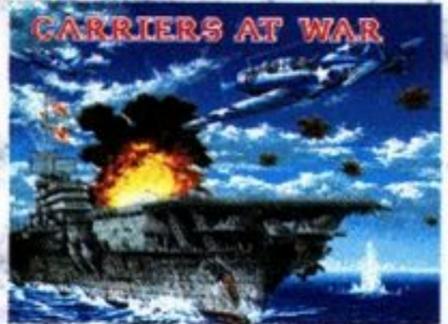
제작사 : (주)트윔
장 르 : 아케이드
구 성 : 2HD 2장 예정
발매일 : 94년말 예정
가 격 : 미정
문의처 : (주) 트윔
(02-704-8946)

서기 2000년, 오존층과 대기권 밖에 갇혀있던 모든 유령들이 환경오염에 의해 뚫린 오존층 사이로 일제히 지구로 쳐들어 온다. 플레이어는 X세대 깨비 통코를 데리고 세계를 여행하면서 귀신을 물리쳐야 한다. 그러나 유의 왕 도라큐를 물리치고 세계의 평화를 되찾을 때까지 악동 통코와도 적지않은 트러블이 있을 것이다.

전장의 영주2

제작사 : SSC
장 르 : 전략 시뮬레이션
구 성 : 3.5인치 2장
발매일 : 94/8월 중순
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨이브
(02-7670-601)

8명의 플레이어가 동시에 게임을 즐길 수 있는 정복과 제국 건설의 시뮬레이션이다. 컴퓨터 게이밍 월드지에 의해 6월 Top 100 Games 순위 7위에 랭크된 게임으로 유럽풍의 신선한 게임이라는 평을 듣고 있다.

항공모함 대해전1

제작사 : SSC
장 르 : 전략 시뮬레이션
구 성 : 3.5인치 2장
발매일 : 94/8월 말
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨이브
(02-7670-601)

2차 세계대전 당시 태평양의 공중전과 해상전을 구현한 전쟁 전략 시뮬레이션이다. 태평양 전쟁을 야기시킨 진주만 폭격의 예비 시나리오를 비롯하여 코랄 해협, 미드웨이 해전, 동솔로몬, 산타크로스, 그리고 필리핀 해협의 항공모함 전투가 리얼하게 재현된다.

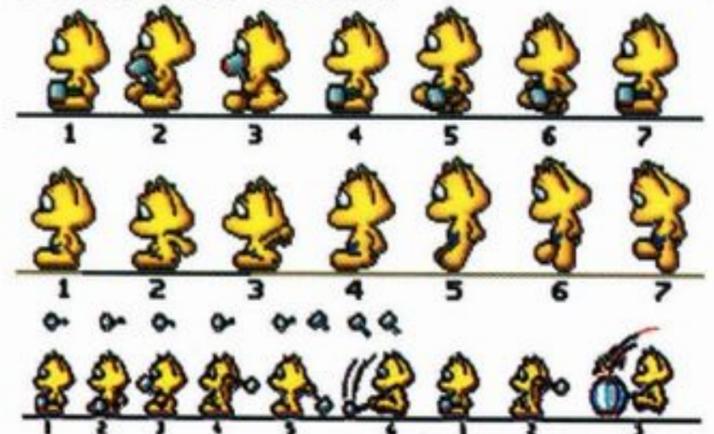
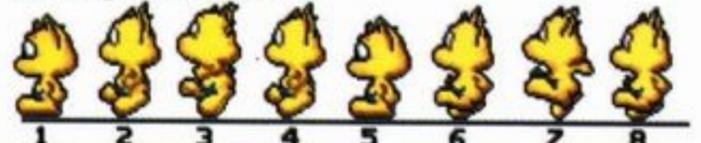
코 만 치

- **제작사** : 노바 로직
- **장 르** : 헬기 시뮬레이션
- **발매일** : 94/7월초 발매
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)

오리지날 코만치를 비롯하여 미션 디스크 1, 그리고 코만치 오버 더 엣지의 임무와 10가지의 보너스 임무가 주어지는 코만치 시리즈의 완결편.

울프팩(WOLFPACK)

- **제작사** : 노바 로직
- **장 르** : 잠수함 시뮬레이션
- **발매일** : 94/7월초 발매
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)

지난 1990년, 처음 등장했던 울프팩이 CD-ROM 게임으로 새로이 탈바꿈했다. CD-ROM 울프팩이 전작에 비해 보수/추가되었다는 것을 게임에 포함된 미션수를 통해 극명하게 보여준다.

마이크로 특공대(MICROCOSM)

- **제작사** : 시그노시스
- **장 르** : 액션
- **발매일** : 94/7월말 발매
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)

어떤 회사 사장의 뇌 속에 라이벌 회사의 제안을 받아들이기 쉽게 하는 장치가 주입되었다. 당신은 작게 변형된 잠수함을 타고 사장의 몸 속으로 들어가 사장을 쥐고 흔드는 정체 불명의 적을 물리쳐야 한다.

드래곤 스피어

- **제작사** : 마이크로 프로즈
- **장 르** : 롤플레잉
- **발매일** : 94/7월초
- **가 격** : 33,000원
- **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

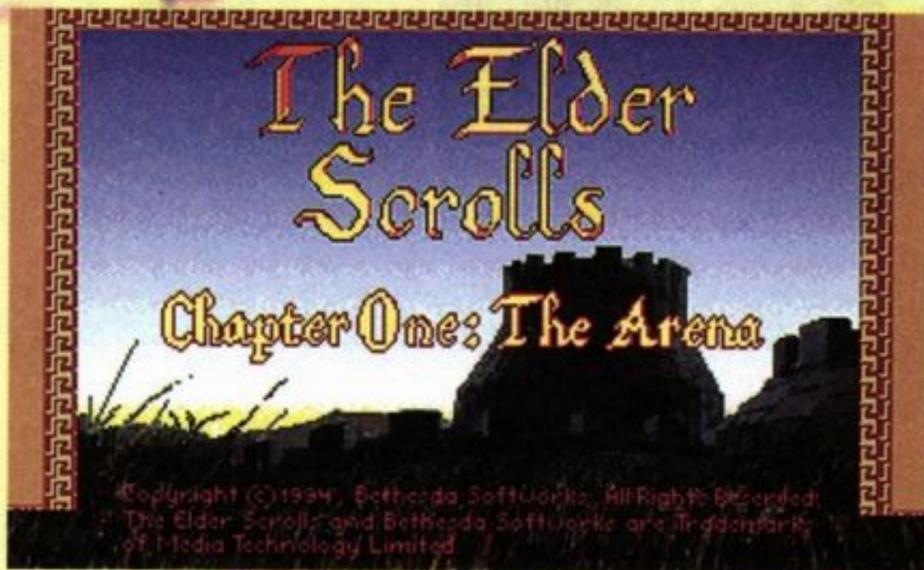
칼라쉬 왕이 통치하고 있는 칼라하크 왕국에 또다시 사악한 마녀 산위의 검은 마수가 덮쳐 온다. 플레이어의 앞에는 모습을 바꾸는 글래탄이나 요정 브린펜, 검은 눈을 가진 숍투스, 이클립투스와 같은 기이한 종족들이 등장하여 도와주기도 하고 방해를 하기도 한다.

IBM-PC 집중공략

아레나
(The Elder Scrolls ARENA)

기종	IBM-PC	제작사	바데스타S/W	용량	3.5인치 8장	장르	롤플레밍
가격	35,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/ 7월말	난이도	상

- **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)
- **사용 환경** : 도스 5.0 이상
- **필요 메모리** : 4MB(2MB EMS 필수)
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터, 미디, 롤랜드
- **입력 도구** : 마우스 필수, 키보드 지원

8조각으로 나뉘어진 혼돈의 지팡이를 찾아서…

롤플레잉 게임은 화면 구성 방식에 따라서 크게 〔울티마 시리즈〕와 같은 필드형 롤플레잉이 있고, 〔마이트 앤 매직 시리즈〕나 〔위저드리 시리즈〕와 같은 소위 던전형 롤플레잉이 있다.

최근에는 이 두가지 방식이 거의 대등하게 공존하는 가운데, 입체감을 주는 던전형 롤플레잉이 더 인기를 끌고 있는 추세이기도 하다. 이런 측면에서 볼 때, 베데스다사에서 선보인 〔아레나〕는 던전형의 롤플레잉은 주목할만한 가치가 있을 것이다.

아레나의 특징이라면 우선, 9년에 걸친 긴 제작 기간을 들 수 있다. 그리고 게임의 방대함과 그래픽 및 음향의 우수성 등이다. 제작 기간이 길었던 만큼 게임 내에서의 세계는 넓고 환상적이며, 완성도 또한 상당히 높은 편이다. 게다가 정교한 그래픽과 현장감 넘치는 음악은 실제로 게임의 세계에 빠져있는 듯한 착각을 불러일으킬 정도이다.

이제 아레나의 세계에 접근함에 있어서 한가지만 말해두고 싶다. 롤플레잉은 가상의 세계에서 자기 자신이 모험을 하는 것이다. 그러므로 누군가가 한 행위가 옳을 수도 있고, 옳지 않을 수도 있다. 필자가 이제부터 떠날 여행의 경로는 필자의 경험을 여러분께 알려드림으로써 아레나 세계 내에서 있을 수 있는 여행의 한 본보기를 보여줄 뿐이다. 주인공은 여러분들이다. 바로 여러분들이 아레나 세계에서의 여러분들을 만들어 간다. 결코 다른 사람들이 만들어 줄 수 없는 것이다. 그리고 여러분은 혼자이다. 그런만큼 혼자서 모든 일을 해나가기 바란다. 최선을 다하고 그래도 안된다면 필자의 경험을 참고삼아 진행하기 바란다. 그럼 이제 사악한 마법사 탄(Tharn)을 물리치기 위한 모험을 떠나보도록 하자.

모험에 도움이 되는 이야기

아레나 내의 세계는 매우 넓다. 도시는 약 400개 정도이고, 마법 아이템의 수도 2,500여개나 된다. 그리고 게임의 주된 스토리 이외에도 그와는 상관없는 부수적인 일거리들이 여기저기 산재되어 있다.

이런 불편함을 배려해서 이 게임의 디자이너들은 대륙 지도(Continental Map)를 만들어 놓았다. 황야를 걸어서 이동하든, 대륙 지도를 이용해서 편하게 이동하든 이것 역시 여러분들의 자유이다.

독특한 마법 체계도 이 게임의 특징이다. 기존에 만들어져 있는 마법들을 살 수도 있고, 마법 생성기(Spell-maker)를 이용해서 여러분들만의 개성있는 마법을 만들 수도 있다. 마법 생성기의 조작법은 매뉴얼을 참조하기 바란다. 자신만의 마법을 만들어 쓰면서 모험을 한다면 더욱 신나는 여행이 될 것이다. 기존에 만들어져 있는 마법 중에서 열기(Open), 불(Light), 병 치료(Cure Disease), 독 치료(Cure Potion), 부상(Levi-tate), 벽 통과(Pass wall) 등의 마법은 여행에 거의 필수적이라고 할 수 있다. 공격 마법들은 비싸고 등급이 높은 것일수록 강력하고 좋은 것이다.

다음으로 사람들과의 대화 방식은 대개 정해져 있는 편인데, 상대방이 누구인지 묻는 메뉴와 건물들의 위치를 묻는 메뉴, 그리고 소문을 듣는 메뉴가 있다. 소문을 듣는 메뉴에서 일반적(General)과 일(Work) 메뉴가 있다.

〔일반적〕은 단지 소문을 듣는 것이고, 〔일〕을 선택한다면 도시간의 인물 호위라든지, 배달 임무, 괴물 제거 임무 등 여러가지 일들을 맡을 수 있는 정보를 얻게 된다.

마법사를 물리치기 위한 준비를 하든, 돈이나 명예, 혹은 경험을 얻기 위한 순수한 임무를 수행하든 간에 선택은 여러분들의 자유이다. 그리고 넓은만큼 도시와 도시간의 이동도 실시간으로 12시간 정도나 걸리게 된다.

탐리엘(Tamriel) 왕국 이야기

아레나의 세계에서 플레이어의 주된 임무는 탐리엘 왕국을 사악한 왕실 마법사인 탄(Jagar Tharn)의 손아귀에서 구해내는 것이다. 그는 탐리엘의 왕을 다른 차원에 가두어 놓고 유일한 차원 이동의 방법인 혼돈의 지팡이(Staff of Chaos)를 8조각 내서 탐리엘의 곳곳에 숨겨 놓았다.

그 사실을 알아낸 탄의 직속 제자인 리아(Ria Salm-ane)는 원로회의(Elder Council)에 탄의 음모를 알리려고 했으나, 그전에 탄에게 살해되고 말았다.

플레이어는 바로 이 혼돈의 지팡이 8조각을 모두 찾아내서 탐리엘 왕국을 사악한 탄의 지배에서 해방시켜야만 한다. 탄은 그에게 위협이 될만한 모든 인물들을 제거했지만, 한가지 실수를 했다. 바로 플레이어를 남겨둔 것이다. 이제 탐리엘 왕국의 마지막 희망은 바로 여러분이다.

그리고 아직은 유령의 모습이지만 여러분들을 도와줄 리아가 있다. 그녀는 여러분들이 한 임무를 끝냈을 때, 다음 임무에 대한 여러가지 힌트와 조언을 해 줄것이다. 여러분들은 캠프에서 쉬고 있을 때만 그녀를 만날 수 있다.

그럼 이제 부터 혼돈의 지팡이를 찾기 위한 길고도 험난할 모험을 떠날 순간이다.

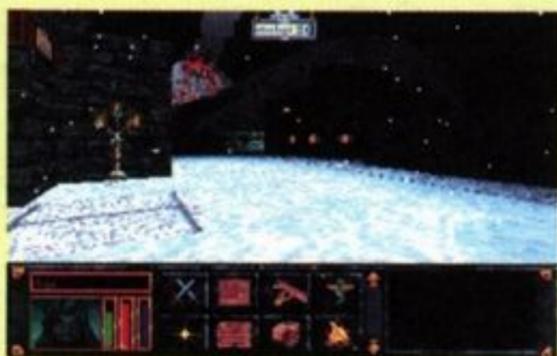
왕국의 지하 동굴 (Imperial Dungeon)로부터 지상으로

처음엔 여러분들이 고향 지방을 어디로 정했든지 간에 똑같이 왕국의 지하 동굴에서 시작하게 된다. 모험을 시작하면서 여러분들은 앞으로 여러분들을 도와줄 착한 마법사인 리아를 만나게 되는데, 그녀는 왕국의 지하 동굴을 빠져나가는 방법을 조언해 준다. 그녀의 말대로 하면 쉽게 그녀가 말한 이동의 문(Shift Gate)를 찾을 수 있다.

일단 이 왕국의 지하 동굴에서 게임에 어느 정도 익숙해지도록 하고, 레벨도 어느 정도 키우고, 장비도 많이 얻어서 나가도록 하자.

지도를 보며 돌아다니면 쉽게 이동의 문을 찾을 수 있을 것이다. 이동의 문을 빠져나

가기 전에 캠프 명령어로 쉬어보자. 리아가 나타나서 첫 번째 할 일을 말해 줄 것이다.

자, 이제 이동의 문으로 들어가서 지상으로 올라가자. 올라가면 여러분들은 서로 다른 곳에서 시작하게 될텐데, 이것은 시작할 때 정한 고향 지방으로 가기 때문이다.

아레나에서의 마을이나 성의 내부는 상당히 넓다. 구석구석 다 돌아다니기엔 너무 넓다는 우려마저 드는데다가 이런 마을 또는 성이 게임 내에 수백개나 존재한다는 사실에 맥이 풀릴 지도 모른다. 하지만 마을이나 성안에서는 필요한 곳만 돌아다니면 된다.

가장 좋은 방법은 대화를 이용하는 것이다.

어디(Where)라는 메뉴로 건물들의 위치나 혼돈의 지팡이 조각들이 있는 비밀장소에 대한 단서를 얻을 수도 있고, 소문(Rumor) 메뉴로 임무에 대한 정보나 기타 여러가지 상황들을 파악할 수 있다. 지나가는 어느 사람에게나 물어보자. 친절하게 알려줄 것이다.

팡 레어(Fang Lair)를 찾아서

이제 혼돈의 지팡이 첫번째 조각을 구해야 한다. 그전에 여러가지 재미있을만한 임무들을 몇가지 수행해서 레벨을 높이거나 여러가지 유용한 아이템들을 얻어놓는 것도 좋다.

혼돈의 지팡이의 첫번째 조각이 있는 팡 레어의 위치를 사람들에게 물어보면 해머펠(Hammerfell) 지방의 리하드(Rihad)성에 가서 알아보라고 한다.

리하드 성의 궁전(Palace)에 있는 여왕에게 가보면, 여왕은 지금 중요한 문서(Parchment)를 고블린(Goblin) 대장인 골소그(Golthog)와 그의 고블린 부하들이 훔쳐가지고 스톤킵(Stonekeep)에 숨었다고 말하면서 그 문서를 찾아오면 팡 레어의 위치를 알려주겠다고 한다.

스톤킵의 위치는 여왕이 대륙 지도에 표시를 해주므로 어렵게 황야로 나가서 찾아갈 필요없이 대륙 지도에서 스톤킵을 선택해서 간편하게 가도록 하자.

스톤킵의 지도를 보고 쇠열쇠(Iron Key)를 구해서 문들을 열고 서쪽에 있는 물 위의 중앙으로 가보면 그곳에 문서가 떨어져 있다. 스톤킵을 더 돌아다녀서 레벨을 올려도 무방하지만 별로 권하고 싶지는 않다. 다시 여왕에게 가면 여왕은 고맙다고 하면서 대륙 지도에 팡 레어의 위치를 표시해 준다. 그럼 장비들과 마법을 정비해서 팡 레어로 떠나자.

들어가 보면 아주 복잡한 미로로 구성되어 있음을 알 수 있다. 게다가 광산(Mine) 지역인데 지하로 갱도(Shaft)까지 얽혀있어서 복잡하기가 이루 말할 수 없다. 서남쪽으로 전진하다가 남쪽으로 계속 내려가서 갱도 F를 타고 계속 내려간다. 그러면 감옥(Cell) 지역이 나올 것이다. 감옥 문을 열고 거미들과 싸우거나 아이템들을 얻으면서 내려가다 보면 감방 3개가 나란히 위치하고 있다. 양옆의 두개는 훔치다(Steal) 명령어나 열기 마법으로 열리지만 가운데 하나는 열리지 않는다. 상관하지 말고 그 옆의 통로로 가보면 문이 문제를 낸다. 답은 〔CELL 2〕이다.

그러면 아까 열리지 않던 가운데 문이 열리면서 황금열쇠(Golden Key)를 얻을 수 있다. 황금 열쇠로 문제를 내던 문을 열고 아래로 내려가는 사다리를 타고 내려간다. 내려가 보면 외길로 이어져서 끝에는 아주 큰 용암지대가 있고 그 중앙에 방이 하나 있다.

이 방에 바로 혼돈의 지팡이 첫번째 조각이 놓여져 있다. 하지만 문을 열고 들어가기 위해서는 문이 내는 문제를 또 맞추어야 한다. 이번의 답은 〔장갑(Glove)〕이다. 들어가면 아주 강력한 적인 지옥의 사냥개(Hell Hound)들이 공격을 하는데, 그들을 물리치면 드디어 첫번째 조각을 얻을 수 있다.

얻고 나서 쉬는 것을 잊지 말자. 리아가 나타나서 다음

조각에 대한 힌트를 줄 것이다. 여기까지 왔다면 아레나라는 게임의 성격을 어느 정도 파악했을 것이다. 여러분들은 결코 쉽지 않은 여행에 이제 막 첫발을 내딛은 것이다.

두형제의 전설

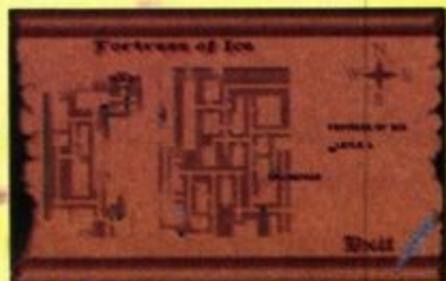
이제 두번째 조각을 찾으러 떠나자. 리아가 이미 북쪽 지방에서 얼음 요새(Fortress of Ice)를 찾아보라고 힌트를 주었을 것이다. 그럼 스카이림(Skyrim) 지방의 윈터홀드(Winterhold) 성으로 간다.

그곳에서 사람들에게 미궁(Labyrinthian)에 대해 물어보면 마법사 조합(Mage's Guild)에 가서 알아보라고 한다. 마법사 조합에 가면 칸(Kaarn)이라는 마법사가 얼음 요새의 기사들(Knights)이 자기네 수송 마차(Caravan)를 습격하여 중요한 정보가 씌여진 서판(Tablet)을 가져갔다며 서판을 찾아오면 미궁의 위치를 알려주겠다고 제안한다.

물론 받아들이고 대륙 지도에 표시된 얼음 요새를 찾아가자.

첫번째 층에서는 그다지 어렵지 않게 출구 근처에서 지하 2층으로 내려가는 계단을 발견할 수 있다. 그리고 얼음 요새와 걸맞게 얼음 거인(Ice Golem)이 등장하는데 아무리 공격을 해도 맞지 않는다.

해답은 바로 맨손으로 공격하면 된다. 손이 좀 시리겠지만... 지하 2층으로 내려가서 지도를 참조해서 북서쪽으로 가보면 문제를 내는 문이 있는 방이 있다.

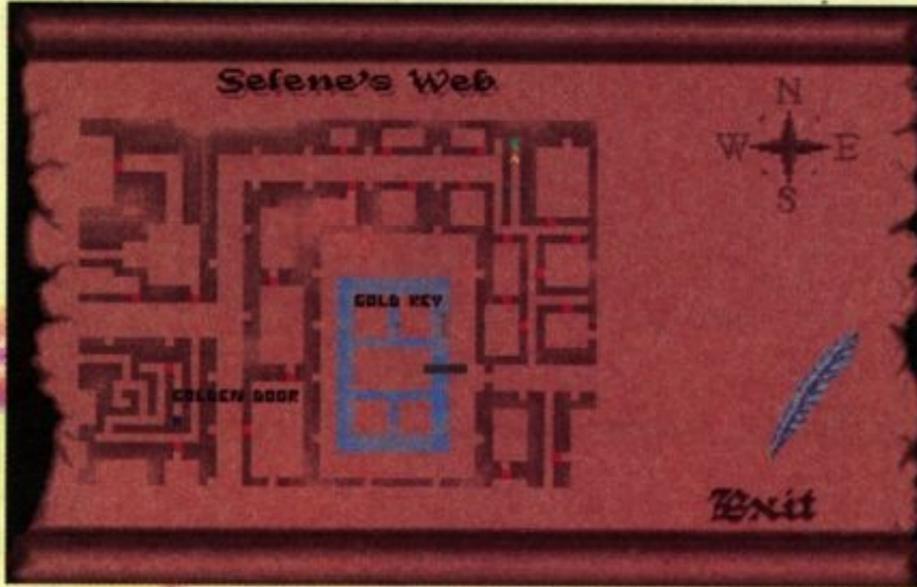
답은 〔바람(Wind)〕이다. 그 방에서 우리가 찾는 서판을 발견할 수 있다. 다시 빠져나와 윈터홀드로 돌아와서 마법사 칸에게 서판을 전해주면 칸은 고맙다고 하면서 미궁의 위치를 지도에 표시해 준다.

그럼 미궁으로 떠난다.

미궁 안에서 전진을 해보면 문이 3개가 나오고 벽에는 중앙의 문부터 들어가보라고 하는 메시지가 있다. 가운데 문으로 들어가보면 그 옛날 대마법사(Archmage) 살리더(Shalidor)가 지은 이 미궁안에 삶의 비밀을 찾으러 들어왔던 두형제의 이야기를 전해 들을 수 있다. 두형제는 각기 이루려하던 목표를 이루지 못한 채 미궁에서 최후를 맞이하였고 미궁을 떠도는 유령 신세가 되고 말았다. 플레이어는 이들이 남겨 놓은 두 유적을 탐험하여 이들이 풀어놓은 비밀을 얻어서 미궁 안의 비밀을 완전히 끝내야 한다.

우선 지도를 보고 1번 계단으로 내려가서 동생인 모그러스(Mogrus)의 유적부터 찾아보자.

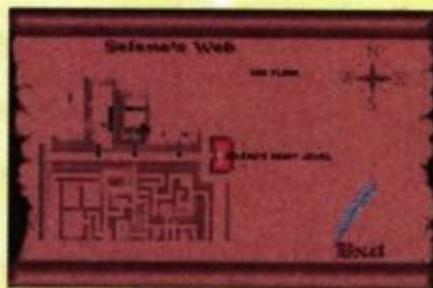
계단을 내려가서 북동쪽으로 올라가 보면 감옥의 문 앞에서 동생이 문제를 내고 이 문제를 맞추면 옆 감옥의 문을 열어주어 다이아몬드 열쇠(Diamond Key)를 얻을 수 있다. 문제의 답은 〔없음(Nothing)〕이다. 이제 다시 올라와서 이번엔 2번 계단으로 내려가서 형인 카넨(Kanen)의 유적을 찾아야 한다. 남서쪽으로 내려오다 보면 역시 감옥 안에서 형이 문제를 낸다. 맞추면 옆 감옥 안의 사파이어 열쇠(Sapphire Key)를 얻을 수 있는데 문제의 답은 〔모래 시계(Hour glass)〕이다.

다시 올라와서 중앙의 안 열리던 문을 다이아몬 열쇠와 사파이어 열쇠를 사용해서 열고, 들어가서 전진하면 또다시 문이 문제를 내는 방이 나온다. 열쇠(Key)라고 답을 맞추면 문이 열리고 혼돈의 지팡이 두번째 조각을 얻을 수 있다.

요정의 숲(Elden Grove)

리아의 말에 의하면 탐리엘 대륙의 모든 나무와 숲에 생명을 불어넣는 신성한 나무의 출생지인 요정의 숲에 혼돈의 지팡이 세번째 조각이 있다고 한다. 하지만 그곳은 요정들조차도 위치를 모르는 수백년 동안 잊혀진 곳이다.

이제 단서를 찾으러 발렌우드(Valenwood) 지방의 엘덴루트(Elden Root) 성에 가보도록 하자. 궁전에 가서 여왕을 만나보면 여왕은 이곳 발렌우드 지방의 이야기를 잠시 해준다. 원래 발렌우드는 살기 좋은 숲이었는데 홍수와 여러가지 이상한 요인에 의해서 사람들이 변해갔다. 그리고 변모한 일부 사람들은 조상과 그들의 근원을 잊어버리고 동족들을 공격하기 시작했다. 여왕은 전사들을 보내서 물리치도록 지시했지만 모두 돌아오지 못하였고 그들은 점점 발렌우드 지방의 위협적인 존재가 되어 갔다. 드디어 그들의 우두머리인 거미의 신(God of Spider)인 셀레네(Selene)가 최후 통첩을 해왔다. 하지만 여왕은 자신들이 셀레네와 그녀의 거미 병사들에게 대항할 수 없음을 잘 알고 있었다.

방법은 단 하나! 셀레네의 생명의 힘이 담긴 셀레네의 심장과도 같은 보석(Jewel)을 얻어서 셀레네로부터 자신들을 방어하는 것 뿐이다. 여왕은 그 보석을 구해주면 요정의 숲의 위치를 알려주겠다고 한다. 이제 셀레네의 거미줄(Web)에 숨겨져 있는 보석을 찾으러 가야한다.

지도를 보고 우선 황금 열쇠를 얻은 후 황금 문을 열고 아래로 내려가는 계단으로 가자. 지하 2층에서도 역시 지도를 보고 북동쪽으로 가보면 열기(Open) 마법으로 열 수 있는 문이 있는 방이 있다. 그 방 안에 셀레네의 보석이 놓여있다.

보석을 가지고 여왕에게 가면 매우 기뻐하며 요정의 숲이 있는 곳을 지도에 표시해 준다.

요정의 숲에 들어가 보면 안개가 낀 멋진 정원이 펼쳐져 있다. 그리 복잡하지 않으므로 아래로 내려가는 계단을 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

계단을 내려가면 좁은 통로에 비밀 벽이 있을텐데 아무리 노력해도 열리지 않을 것이다. 하지만 통로 끝이 틔여 있어서 밑으로 떨어진 다음, 옆으로 기어올라가면 통로를 빠져나갈 수 있다.

빠져나간 후에 서쪽으로 가다보면 보트(Boat)가 떠 있을 것이다. 보트를 탄 후에 지도를 보고 북서쪽으로 계속 올라가자.

가보면 표시된 방 앞의 문이 또 문제를 낸다.

답은 〔발자국(Footstep)〕이다. 문이 열리면 그 안에 혼돈의 지팡이 세번째 조각이 있다.

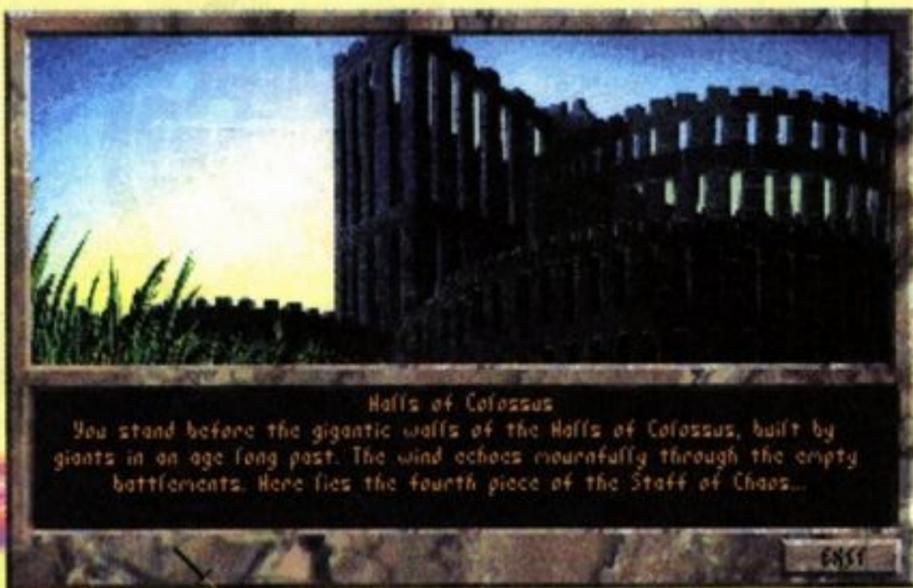
이제 빠져나가는 일만 남았는데, 이번엔 그렇게 쉽지가 않다. 아까 떨어져서 빠져나왔던 계단이 있는 통로 끝에 트인 곳이 너무 높아서 다시 기어오를 수가 없는 것이다.

옆으로 돌아가서 아까 비밀 벽이 있던 곳으로 가면 비밀 벽이 문제를 내는데, 맞추어야만 이곳에서 빠져나갈 수 있다고 한다. 〔시간(Time)〕이라고 답하면 비밀 벽이 열리고 빠져나갈 수 있다.

거인의 전당(Halls of Colossus)

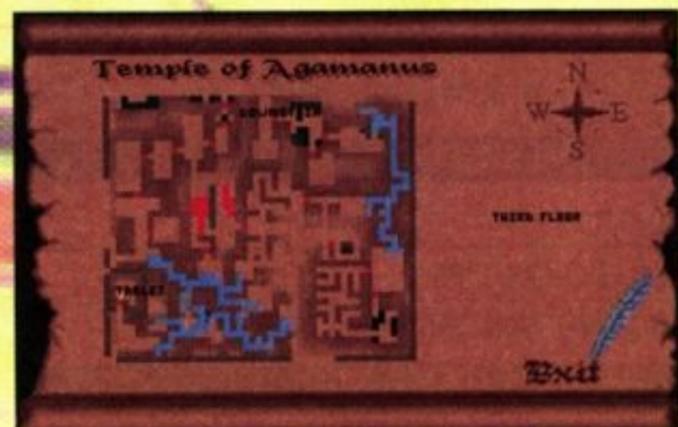
캠프에서 쉬고 있는 플레이어에게 리아가 다시 나타난다.

"탄은 이미 당신이 혼돈의 지팡이 조각들을 모으고 있는 것을 눈치챘어요. 지금부터는 실수하면 안돼요. 네번째 조각이 있는 곳은 고대 거인들이 종족의 영광을 보존하기 위해서 건축한 거인의 전당이에요. 자, 빨리 엘스웨어(Elsweyr) 지방으로 떠나세요."

순식간에 리아는 사라지고 말았다. 이제는 지체할 시간이 없다. 어서 엘스웨어 지방

의 코린스(Corinth) 성으로 떠나자. 코린스 성에서 단서를 찾다

보면 이곳에서 마법사 조합과 아가마너스의 성직자들(Priests of Agamanus) 사이에서 전쟁이 일어났음을 알 수 있다. 마법사 조합에 가서 이야기를 해보면 아가마너스의 성직자들이 마법사들의 중요한 서판을 훔쳐갔다고 한다.

서판을 찾아오면 거인의 전당의 위치를 알려주겠다는 제안을 받아들이고 아가마너스의 사원(Temple of Agamanus)으로 서판을 찾으러 떠나자. 이곳부터 처음으로 지하 3층까지 내려가게 되는데, 앞으로는 미로가 한층 더 복잡하고 어려워지니까 단단히 장비를 하고 들어가도록 하자.

우선 처음 층에서 남서쪽으로 내려오다 보면 지하 2층으로 내려가는 계단을 발견할 수 있다.

내려와서 북동쪽으로 올라가다 보면 지하3층으로 내려가는 계단을 찾을 수 있다.

내려가서 지도를 보고 남서쪽에 있는 문제를 내는 방을 찾아간다. 〔태양(Sun)〕이라고 답하면 문이 열리고 그 안에 있는 서판을 가질 수 있다. 다시 마법사 조합으로 가서 서판을 전해주면 거인 전당의 위치를 지도에 표시해준다. 이제 중반부에 접어들었다. 힘을내서 거인의 전당으로 향하자.

들어서서 조금 전진하다 보면 죽은 사람의 시체에서 노트 하나를 발견할 수 있다. 노트에는 여섯개의 열쇠를 찾아서 전당(Halls)의 문을 열라고 씌여져 있다.

지도를 참조하면서 샅샅이 돌아다니면서 열쇠를 찾도록 하자.

그리고 이번 거인의 전당에서는 눈으로는 보이지 않는 비밀 벽들이 많으므로 주의하기 바란다. 비밀 벽은 지도를 보면 표시가 되므로 지도를 자주 보는 습관을 갖도록 한다. 돌아다니다 보면 아래로 내려가는 계단들이 정말 많다는 것을 알 수 있다. 모두 7개인데 모두 아래 지하 2층의 큰 홀로 연결되어 있다. 내려갔다 올라갔다 하면서 구석 구석 돌아다닌다.

지도에 이름(Name)이라고 써놓은 부분에 가면 괴물의 동상이 하나 있고, 그 동상 밑의 이끼에는 어떤 인물의 이름이 적혀 있는데 나중에 필요할 지도 모르니 적어두자.

여섯개의 열쇠를 모두 구했으면 이제 2층에 있는 큰 홀의 서쪽 문으로 들어가자. 연속적으로 잠긴 문이 나오는데 지금까지 구한 열쇠들로 차례로 열고 전진하면 다시 아래로 내려가는 계단이 나온다. 내려가면 외길로 이어지는데 역시나 문제를 내는 문이 나온다. 문제는 이 거인 전당의 건축자가 낸 것인데 자신의 이름을 맞추라는 것이다. 아까 1층에서 동상 밑의 이끼에 적혀 있던 이름인 〔디오도러스(Theodorus)〕를 말하면 통과할 수 있다.

다시 문이 하나 나오고 이번엔 어려운 문제를 낸다. 나이를 맞추라는 문제인데 상당히 까다롭다. 답은 〔108세〕이다.

문을 열고 들어가면 다시 넓은 홀이 나오고 홀의 중앙에 네번째 조각이 있다. 그러나 홀 안에는 이제까지는 나오지 않던 강력한 적인 호몬컬러스(Homonculus)가 끊임없이 등장한다. 재빨리 지팡이의 조각만 가지고 빠져나오자.

본 게임은 내용이 방대한 관계로 2부로 나누어서 분석합니다. 제 2부는 다음호에 실릴 예정이오니 양해해 주시기 바랍니다.

분석: 게임챔프 게임분석팀
하이클라스

필드 오브 글로리
(FIELDS OF GLORY)

기종	IBM PC	제작사	마이크로 프로즈	용량	3.5인치 5장	장르	시뮬레이션
가격	미정	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/ 7월초	난이도	중

- **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)
- **IBM-PC 386 이상 기종/ 15MB 이상의 하드 여유 공간 필요**
- **운영체제** : MS-DOS 5.0 이상
- **필요 메모리** : 2MB
- **그래픽 카드** : VGA
- **필수 사항** : 하드 디스크
- **사운드 카드** : 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드
- **입력 도구** : 마우스 필수, 키보드 지원

"다른 사람들의 눈을 통해서만 사건들을 보아야 하는 장군은 절대로 올바르게 군대를 지휘할 수 없다!"
-나폴레옹-

게임의 시작

1815년, 나폴레옹은 유배지였던 엘바섬에서 탈출하여 파리에 돌아온 뒤 다시 황제의 자리에 올랐다.

벨지움에 주둔하고 있던 웰링턴 공작의 영-연합군은 이 사실에 놀라 다시금 나폴레옹을 누르기 위해 프러시아군과 힘을 합하기로 하였다.

나폴레옹은 그들이 서로 힘을 합하지 못하도록 하기 위해 군대를 이끌고 출정하였고... 바야흐로 그 유명한 워털루에서 만나게 된다.

〔필드 오브 글로리〕는 프랑스의 황제이자 대전략가였던 나폴레옹의 마지막 전투들을 매우 새롭고 흥미있는 방법으로 재현시켰다. 플레이어는 전투의 모든 면을 다 조정할 수 있으며, 전투 장면들은 전투 지역의 실제 지형을 충실하게 재현한 전장에서 생생한 애니메이션과 함께 펼쳐진다.

대포나 소총을 발사하면 연기가 보이고 보병과 기병들이 진격하는 모습까지도 보여줌으로써 마치 한 편의 전쟁 영화를 "보는듯한 흥분을 느낀다. 이러한 그래픽적인 요소 이외에도 역사적 사실 또한, 충실하게 반영되어 있어서 플레이어로 하여금 사실적인 요소에서도 만족감을 느낄 수 있도록 제작되었다.

플레이어는 지휘체계의 모든 단계에서 명령을 내릴 수 있어서 장군들로 하여금 전투의 전체적 흐름을 이끌어 나감과 동시에 각각의 세부적인 전술 상황에 직접 참여할 수도 있다.

한편, 실시간으로 진행되는 전투는 턴방식으로 진행되는 다른 게임들과는 달리 플레이어로 하여금 잠시도 방심하지 못하도록 할 것이다.

조작키 설명

이 게임은 마우스가 있어야만 게임을 할 수 있다. 아래의 키들은 마우스와 더불어 사용되는 키들이다.

항시 사용되는 키	
ALT Q	QUIT
M	MUSIC ON/OFF
S	SOUND ON/OFF
전투중에 사용되는 키	
화살표	지도 스크롤

ALT 화살표	빠른 지도 스크롤
HOME	총지휘관이 있는 곳으로 지도 이동시키고, 지휘관의 위치를 반짝거림으로 표시
C	가장 가까운 아군 위치로 지도 이동/반짝임으로 표시
CTRL	화살표 상하로 가장 가까운 상위/하위 지휘체계로 지도 이동, 좌우로는 동일한 지휘체계 내에서 가장 가까운 아군으로 이동/반짝임으로 표시
Z	지도 ZOOM IN
X	지도 ZOOM OUT
T	시간 표시 ON/OFF
R	현재의 전투 승리 정도 표시
A	영국군 데이타베이스
F	프랑스군 데이타베이스
P	프러시아군 데이타베이스
SPACE BAR	PAUSE/RESUME
ESC	주메뉴로 가기(주메뉴에서는 도스로)

전투 시나리오에 대해서

전투 시나리오 선택 화면

이 게임에서는 워털루 전투와 관련있는 4가지의 역사적 시나리오와 2가지의 가상 시나리오가 있다.

QUATRE BRAS (6월 16일)QUATRE BRAS에 있는 교차로는 웰링턴의 총본부가 있는 브루셀과 블뤼허의 프러시아군이 모여있던 NAMUR, 그리고 나폴레옹이 샴브르강을 건넜던 샬레로와에서의 도로가 모두 만나는 곳이다. 그로 인해 이곳은 양측에게 매우 중요한 전략적 요충지였다. 만약, 영 연합군이 이곳을 차지한다면 프러시아군과의 긴밀한 협조를 이룰 수 있을 것이고, 프랑스군이 차지한다면 나폴레옹이 계획했던 대로 양국 군대 사이의 연결 고리를 끊을 수 있을 것이다. 이 시나리오에서 플레이어는 프랑스군이나 영-연합군 중 하나를 조종하게 된다.

▶ LIGNY (6월 16일)◀

나폴레옹이 샬레로와를 지나 진격해 온다는 소식을 듣고 블뤼허는 자신의 군대를 NAMUR와 QUATRE BRAS의 중간 지점인 LIGNY로 이동시키기로 결정한다. LIGNY에는 프랑스군이 건너야 할 개울을 내려다 보는 언덕들이 있어 방어하기에 유리한 곳이었다. 이 시나리오에서 플레이어는 프랑스군과 프러시아군 중의 하나를 조정하게 된다.

▶WAVRE (6월 18 19일)◀

WAVRE는 LIGNY에서 후퇴하던 프러시아군이 그들의 전력을 재정비하고, 블뤼허가 워털루로 가는 동안 프랑스군을 저지하기 위해 거의 우연적으로 정했던 곳이다.

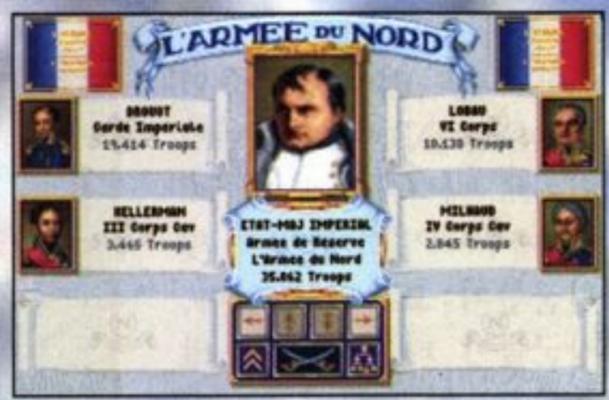
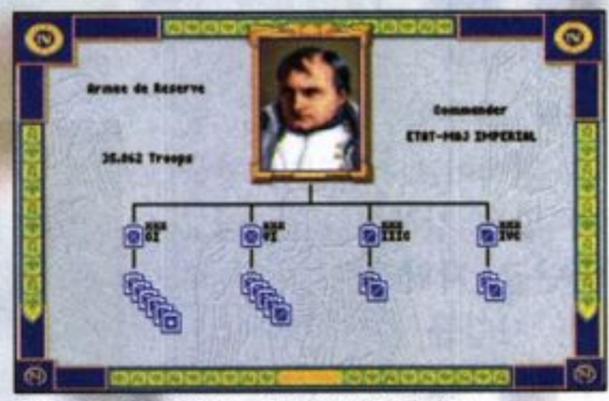
만일 이곳에서 그루쉬가 이끌었던 프랑스군이 조금만 더 강력하게 대처했더라면 워털루의 결과를 뒤집어 놓았던 프러시아군의 합세를 조금은 더 막을 수 있었을 것이다.

이 시나리오에서도 유저는 프랑스군과 프러시아군 중 하나를 조종하게 된다.

▶WATERLOO (6월18일)◀

프러시아군이 LIGNY에서 후퇴하였고, 영 연합군은 나폴레옹군의 진격으로 인해 프러시아군과의 연결이 끊길 위기에 처해 있었다. MONT ST. JEAN과 워털루 일대의 지역은 브루셀을 방어함과 동시에 WAVRE 지역에 집중되어 있던 프러시아군과의 연결을 유지하기에 유리한 방어 지역이었다. 이 시나리오에서 프러시아군은 영연합군에의 지원군 역할을 하게 된다. 따라서 플레이어는 프랑스군이나 영 연합군 중 하나를 선택하여 게임을 하되 게임 중간에 합세하게 되는 프러시아군을 염두에 두고 작전을 짜나가야 할 것이다.

▶NIVELLES와 WAGNEE◀

다소 난이도가 낮게 설정된 가상 시나리오로써 본격적인 전투에 앞서 마치 장기를 두듯이 자신의 군대를 이동시키고 공격 명령을 내릴 수 있다.

나폴레옹에 대한 데이타베이스

나폴레옹이 지휘하는 군대의 지휘체계도

지휘 체계도

명 칭	구 성	표시방법
ARMY(군대)	좌우익 또는 2개 이상의 군단으로 구성	XXXXX
WING(좌우익)	2개 이상의 군단으로 구성	XXXX
CORPS(군단)	2개 이상의 사단으로 구성	XXX
DIVISION(사단)	2 3개 이상의 여단으로 구성	XX
BRIGADE(여단)	2 5개의 연대로 구성	X
REGIMENT(연대)	2 3개 이상의 대대로 구성	III
BATTALION(대대)	4 12개의 중대로 구성	II
COMPANY(중대)	100 300명의 병사로 구성	I

주의할 것은 프러시아군의 경우, 연대는 여단과, 여단은 사단과 그 규모가 같다. 이 게임에서 플레이어는 여단 단위까지 조정할 수 있다. 이러한 체계를 염두에 두고 게임중에는 상위 지휘관에게 명령을 내려서 전반적인 전략을 수행하고, 필요한 곳에서 하위 부대 단위에 명령을 내림으로써 원하는 세부적인 작전을 수행할 수 있다.

지도상에서의 부대 단위 구분

실제 지도 화면을 언뜻 보면 어느 것이 어떤 부대인지 알 수가 없다. 그래서 지도상에서는 깃발의 모양과 크기로 구분해야 한다. 우선 보병 지휘관의 깃발은 사각형인 반면에, 기병 지휘관의 깃발은 페넌트 모양이고 군단장들의 깃발에는 금색으로 테두리가 쳐 있다.

지도를 최대한 줌인(ZOOM IN)시키면 1마일 단위로 나타나는데 여기에는 매우 세밀하게 병사 및 장군들이 묘사되어 있다. 장군들이 타고 다니는 말들도 그 지위에 따라서 색이 다르다. 나폴레옹과 블뤼허 장군, 그리고 프랑스군의 좌우익 장군들의 말은 흰색이고, 웰링턴 장군의 말은 갈색이다. 그리고 군단급 지휘관의 말은 회색, 사단급 지휘관의 말은 검은색으로 나타난다. 또 이 모드(1마일 모드)와 바로 다음 줌 단계(4마일 모드)에서만 여단 단위의 부대를 볼 수 있는데, 여단은 깃발과 함께 병사들의 모습으로 나타난다.

화면에 나타나는 병사(보병과 기병) 하나는 실제로 70명 정도를 나타내고 있으며, 대포의 경우는 대포 하나가 최대 3문까지 나타낸다.

워털루(WATERLOO)의 4마일 지도 모드

1마일 지도 모드

4마일 및 8마일 모드 지도상에서의 명령 내리기

명령을 내리려는 깃발에 클릭하면 그 부대의 소속과 상태, 내릴 수 있는 명령들이 메뉴에 나온다.

ASSAULT(전면 공격)

이 명령을 내리면 지정해 주는 적군에 전면 공격을 한다. 하지만 적과 너무 가까이에 있을 때는 곧바로 백병전에 돌입하므로 주의해야 한다.

약간의 거리를 두고 명령을 내려야 백병전으로 들어가기 전에 한 번의 일제 사격을 할 수 있다.

HOLD(정지)

현재의 위치를 사수하게 하며 바라보게 하고 싶은 방향으로 클릭하면 그쪽을 보게 된다.

DEPLOY(이동)

병사들을 원하는 곳으로 이동시킬 때 사용한다. 이동 시에는 지형과 장애물에 따라 진행 속도가 달라질 수 있다.

WITHDRAW(후퇴)

적을 유인하거나 아군을 위험한 상황에서 빼내기 위해 사용한다.

4마일 모드에서 여단 단위의 부대에 명령내리기

보병 대형

LINE(횡대형)

보병들은 일렬로 나란히 서게 되고 적이 사정거리에 들어오면 사격을 한다. 이 대형은 가장 많은 수의 보병이 동시에 사격 할 수 있어서 적절히 사용한다면 빠른 시간 내에 적을 무찌를 수 있다.

COLUMN(종대형)

이 대형은 훈련이 잘 안된 병사들에게 대형을 지키기 쉽도록 고안된 것으로써 LINE 대형보다 더 일렬 종대의 형태를 갖는다. 근거리 전투에서는 효과적이이지만, 포격 및 적군의 사격에 피해를 입을 위험이 더 크다.

SKIRMISH(전초전 대형)

적군 사격의 효율성을 떨어뜨리기 위해서 경보병들을 이 대형으로 포진시켜 스크린으로 이용할 수 있다. 그러나 이 대형은 탄환에 맞을 확률은 적으나 근접전시 매우 취약하다.

모든 보병 부대는 몇명의 전초병들을 자동적으로 내보내는데 이들을 명령에 의해 만들어진 대형과 혼동하지 않도록 한다.

SQUARE(사각 대형)

기병으로부터 방어하기 위한 대형으로써 병사들은 착검한 상태로 바깥쪽을 보고 사각형으로 서게 된다. 적이 접근해 오면 측면 및 후방으로부터의 기습을 염려할 필요없이 사격으로 대항할 수 있다.

MIXED(혼합 대형)

프랑스군 특유의 대형으로써 가운데 병사들은 횡대형으로, 양쪽 가장자리의 병사들은 종대형으로 위치한다. 이 대형은 횡대형의

사격력과 종대형의 근접전 능력을 고루 갖추고 있다.

기병 대형

기병은 횡대형과 종대형을 취할 수 있다.

부대 상태

FORMED

대형을 잘 갖추고 있어서 효과적인 임무 수행이 가능하고, 지휘관의 명령을 받을 준비가 되어 있는 상태이다.

DISORDERED

대형을 갖추고 있는 상태이지만 아직 효과적인 임무 수행이 불가능하다.

적군과의 전투 결과 또는, 험한 지형이나 강을 지날 때 이러한 상태가 될 수 있다. 그러나 명령을 받을 수는 있다.

ROUTED

적으로 인해 흩어져서 도주중인 상태를 말한다. 이 상태에서는 명령 하달이 불가능하다.

4마일 모드에서 포병 부대에 명령내리기

LIMBERED

포차가 앞차(탄약상자 등을 싣고 좌석을 겸비한 수레)에 연결되어 있어서 발사가 불가능한 상태.

UNLIMBERED

포차와 앞차가 분리되어 있어 발사가 가능한 상태.

ADVANCE(전진)

이동명령을 내리면 이동 후에는 자동적으로 (UNLIMBERED) 명령이 내려진다.

BACK UP(후진)

지정해준 곳으로 후퇴한다. TARGET대포알 모양의 포인터를 포격하고자 하는 방향으로 위치한 후 클릭한다.

포대는 적이 사정거리에 들어오면 자동적으로 포격을 가한다. 쉬운 난이의 게임에서는 아군에게 포격을 가하는 것이 불가능하게 되어 있지만 고난이도에서는 그것이 가능하므로 주의한다.

1마일 모드에서 지휘관에게 명령을 내리면 그 지휘관의 휘하에 있는 모든 병사들이 그 명령을 따르게 된다.

전술에 대한 몇가지 팁

나폴레옹 시대의 전투에서는 기동성있는 전면 공격이 승패의 열쇠였다.

전면 공격에 앞서서 포격을 가하거나 전초병들로 하여금 적에게 사격하도록 하여 적의 대형을 흐트려 놓는 것이 유리하다.

백병전의 승패는 적이 아군의 포격이나 전초병들의 사격으로 대형이 흐트려져 있지 않은 경우 외에는 쉽사리 장담하기가 어렵다.

경기병들은 공격이나 추격 또는, 본대의 스크린으로 사용한다. 중기병에 비해 보다 빨리, 그리고 오랜 동안 이동할 수 있지만 그들에 비해 전투력은 낮다. 중기병은 최고의 공격력을 가지고 적 보병이나 기병을 공격하는데 사용된다.

대체로 모든 기병들은 보병에 비해서 공격력이 월등하며 이들을 적 기병과 상대하도록 하거나 보병, 포병들을 괴롭힐 수도 있고 아군의 보병과 포병을 엄호해 줄 수도 있다.

또한, 적 보병의 진격을 지연시킬 수도 있는데 기병의 공격으로 인해 적 보병들이 사각 방어 대형을 취하게 되면 그 사이에 아군 보병이나 포격으로 그들을 상대할 시간적 여유가 생기게 된다.

대포는 매우 유용한 무기로 장거리 포격은 적군의 대형을 흐트려 놓아서 아군의 전면 공격에 유리하도록 할 수 있다. 장거리 포격으로 적군을 완전히 섬멸할 수는 없으나, 나폴레옹 시대의 전장에서 병사들의 주된 사상 요인은 포격에 의한 것이었다. 적군 대형에 대한 근거리 포격의 위력은 실로 엄청난 것이었다.

포대는 보병이 진격하는 것에 맞추어 계속 전진 배치시켜서 다가오는 적군에게 근거리 포격을 가할 수 있도록 한다. 또한, 사각대형으로 방어하고 있는 보병들의 대형을 흐트려 놓는데도 포격은 매우 유용하다.

일반적으로 기병의 공격을 받는 보병들은 사각대형을 취하려 하며, 프랑스군은 종대형이나 혼합대형으로 공격해 온다. 그리고 영국군은 횡대형으로 서서 수비를 한다.

에필로그

전투에 대한 평가 화면

각 시나리오는 어느 한쪽의 병사가 70% 이상 사망하거나 양측 병사의 비율이 21:30 정도가 되면 끝나게 된다. 전투가 끝나고 나면 그에 대한 점수가 매겨지게 되는데 점수는 적군과 아군의 사상자수, 주요 고지의 점령 여부 등에 의해 결정된다.

게임에 대한 분석은 이 정도로 마치기로 한다. 위에서 언급한 전술들은

게임상에서 펼쳐질 수 있는 것들 중 일부분에 지나지 않는다. 각자의 개성에 따라 다른 전술을 가지고 게임에 임하겠지만 위에 적힌 정보들은 거의 모든 전술의 기초가 될 수 있을 것이다.

비록 나폴레옹은 워털루에서 패했지만, 플레이어 여러분들이 다시 한번 역사를 뒤집어 놓는 것도 무척 흥미로운 일이 될 것이다. 간단한 인터페이스와 훌륭한 그래픽, 분위기 조성에 한몫을 단단히 하는 음악 및 효과음은 지금껏 전략 시뮬레이션을 어렵고 재미없는 게임으로 무시하던 독자마저도 이 게임에 한껏 빠져들게 할 것이다.

유럽의 지배자가 될 수 있을 것인가...

분석 : 게임챔프 게임분석팀
하이클라스

UFO

기종	IBM PC	제작사	마이크로 프로즈	용량	3.5인치 3장	장르	시뮬레이션
가격	33,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/ 6월말	난이도	중

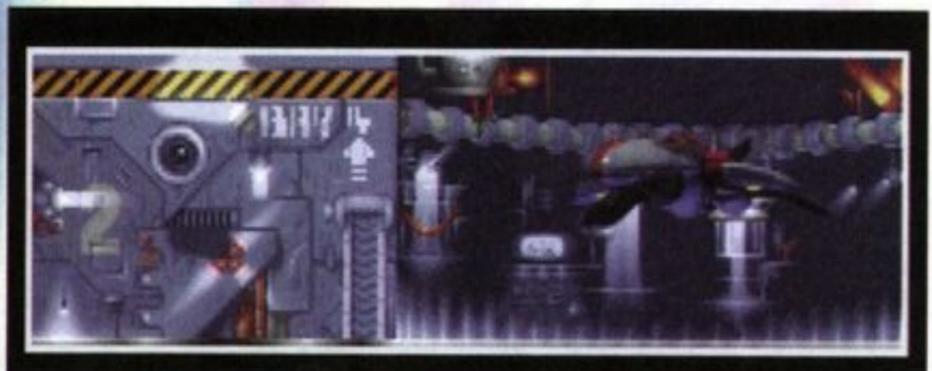
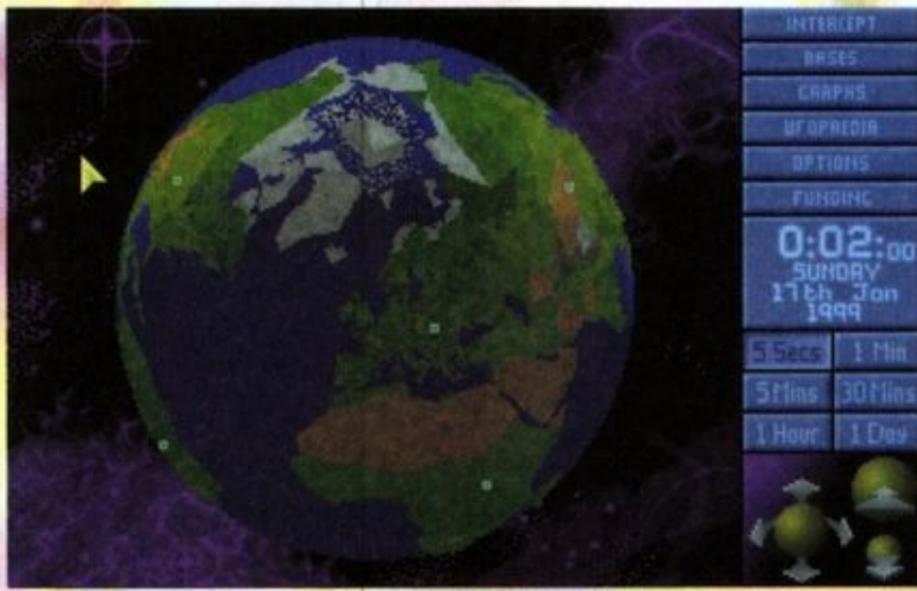
문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)
IBM PC 386 이상 기종
운영체제 : MS DOS 5.0 이상
필요 메모리 : 2MB
그래픽 카드 : VGA
사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드
입력 도구 : 마우스 필수, 키보드 지원

유에프오를 찾아라!!

게임 소개

1999년, 지구의 여러 국가들은 외계인의 침략에 대항하여 외계인과의 전투, 수색을 담당하는 비밀 단체를 구성하였다. 이 단체의 이름은 외계 전투 부대라는 뜻의 〔XCOM〕이고, 플레이어는 이 단체를 이끌어 나가는 총책임자의 위치에 있다.

XCOM은 다국적군이기는 하지만 다른 어느 국가의 간섭도 받지 않는다. 그들은 단지 플레이어와 플레리어의 단체가 활동하는 것을 지켜보며 그 성과에 따라 적절한 금전적 보조를 해줄 뿐이다.

플레이어의 임무는 단순히 UFO를 격추시키는 것 뿐만 아니라, UFO들에게서 그들의 발달된 기술과 지식을 얻어내고 또 이를 응용하여야만 그들의 막강한 화력에 대항하여 최후의 승리를 얻을 수 있다. 그러므로 플레이어는 공중전 이외에도 여러가지 지형에서 벌어질 수 있는 지상전에도 대비하여야 한다.

기지의 위치 선정

게임을 시작하면 우리의 아름다운 지구가 모니터에 나타난다. 가장 먼저 해결해야 할 일은 첫번째 기지를 어디에 건설할 것인가에 대한 문제이다.

우선 6대주 가운데 하나를 정하고 그 대륙의 중앙부에 위치시키는 것이 나중에 편리하다. 앞으로 계속해서 새로운 기지들을 만들게 되는데, 기지들이 너무 한곳으로 몰려 있거나 서로 너무 멀리 떨어져 있으면 효율성이 떨어진다.

유럽(폴란드 정도의 위치), 북미, 남미, 아시아(대륙 가운데 쪽으로), 오스트레일리아, 그리고 아프리카… 이런 식으로 각 대륙마다 하나씩 기지를

두게 되면 기지의 레이더망들이 서로 잘 보완이 되고 또, 서로간의 거리 또한 왕복 비행이 충분히 가능한 거리에 놓이게 된다. 기지 위치를 정했으면 시간 경과 단위를 5초로 정하고(초기 상태) [BASES]에 클릭하여 기지에 무엇이 있나를 살펴보자.

기지내의 시설들에 대해

첫번째 기지에는 매우 기본적인 시설들만이 있다. 앞으로 새로운 기지들을 건설할 때 무엇부터 해야 하는지 잘 판단이 서지 않으면, 첫번째 기지의 구조를 모방하는 것도 좋다.(기지가 만들어지는 동안 어떤 시설들이 좋을지 생각할 여유를 가질 수 있으니까…)

기지를 건설할 때는 그 기지를 어떤 용도로 사용할 지를 우선 결정하는 것이 좋다. 연구를 위주로 할 것인지, 아니면 생산을 위주로 할 것인지를 정하고 그에 따라 연구 목적의 기지에는 [WORK SHOP]보다는 연구실들을, 반대의 경우에는 [WOR- K SHOP]들을 우선적으로 만든다. 두가지를 다 하려면 아무래도 자리가 모자라기 때문이다. 그리고 기지의 목적과는 관계없이 가능한 한 많은 레이다를 설치한다(LARGE급 6개, SMALL급 4 5개). 그래야만 UFO가 출현할 때마다 정확한 위치를 먼거리에서도 파악할 수 있기 때문이다.

내무 시설은 보통 3개 정도면 충분하다. 이것으로 150명을 수용할 수 있는데 그중 군인은 20~30명 정도만 주둔하도록 한다. 군인이 많으면 자리만 차지하고 별로 하는 일이 없기 때문이다. 만일의 경우, 적이 기지로 침투하는 일이 있어도 20명이면 충분히 막아 낼 수 있다. 나머지 내무 공간에는 과학자들이나 기술자들을 수용하도록 한다. 따라서 각 기지에는 3개의 내무 시설과 3개의 연구실 또는 [WORK SHOP]을 만들게 된다. 만일, 다른 시설들을 만들기 위해 자리가 모자란다면 연구/기술 인원 70~80명에 2개의 연구실/[WORK SHOP]을 만든다. 하지만 하나의 기지만은 연구 시설을 충분히 갖추어 놓는 것이 나중에 게임을 진행하는데 많은 도움이 된다. 왜냐하면 어떤 연구 과제는 120명이 동시에 연구해도 많은 시간이 걸려서 기술의 빠른 발전 없이는 외계인들을 상대하기 어렵기 때문이다.

격납고는 3개가 기본이다. 요격기 2대와 수송기 1대는 각 기지마다 보유하고 있어야 적기가 여기저기서 동시에 출현해도 여유있게 대처할 수 있다. 그리고 반드시 필요한 것이 외계인 수용시설이다. 이것이 없으면 애써 외계인을 생포해도 모두 죽고만다. 외계인 시체보다는 살아있는 외계인이 우리에게 더 유용하다는 것을 잊지 말아야 한다.

창고는 넉넉할수록 좋다. 기지마다 3개 정도는 있어야 장비 및 기타 노획물들을 여유있게 보관할 수 있다. 이런 식으로 기지 시설을 만들다 보면 여유공간이 2 3개 정도 남는데, 그곳에는 기지 방어 시설을 만든다.

초반에는 연구 시설이 매우 중요하지만 게임의 후반으로 가면 연구할 것이 별로 없다. 이때는 여분의 연구 시설과 내무 시설들을 철거하고 〔PSI LAB〕이나 〔HYPER WAVE DECOD ER〕같은 것들을 설치한다.

기지 설비들의 위치를 정할 때 반드시 참고할 것!! 외계인들이 기지에 침투할 때 〔ACCESS LIFT〕나 격납고를 통해서 들어오므로 가능하면 그 시설들을 한쪽으로 몰아놓는 것이 기지 방어에 유리하다.

금전적인 문제

어떤 단체든 다 그렇듯이 XCOM 또한, 자금이 넉넉히 있어야 제대로 살림이 된다. XCOM의 유일한 정기적 수입원은 여러 국가들이 매달 주는 보조금 뿐인데... 그러나 그달의 외계인 퇴치 성적에 따라 지급되기 때문에 살림은 항상 빠듯하다.

보조금 외에 수입을 얻을 수 있는 방법은 UFO들에서 빼앗은 노획물들을 파는 것인데, 일단 처분해도 상관없는 것은 외계인 시체들이다. 각 외계인 종류마다 시체 하나씩만 연구용으로 놔두고 다 처분하도록 한다. 물론, 연구가 다 끝난 뒤에도 살아있는 외계인도 마찬가지다. 그외에는 전투후에 얻은 여러가지 무기들이 있는데 처음에는 가지고 있어봐야 해당하는 무기에 대한 연구가 되어 있지 않으면 사용할 수조차 없으므로 요령껏 처분한다.

하지만 〔ELERIUM 115〕 만은 절대로 처분해선 안된다. 이것은 지구에선 만들 수 없고 UFO에서만 얻어지는 것으로써 여러가지 무기나 갑옷의 재료로 쓰이고, 나중에 개발되는 신형 우주선의 연료로도 쓰인다.

UFO와의 공중전

다시 지구가 보이는 화면으로 돌아오면 미리 지정해 놓은 단위 만큼씩 시간이 흐르고 있다. 아무일도 일어나지 않아서 지루한 느낌이 들면 하루하루씩 빠르게 시간이 지나도록 한다. 시간이 빠르게 간다고 해서 나올 것이 안나오는 등의 불상사는 없으므로 염려하지 않아도 된다.

UFO 탐지 능력은 기지에 보유하고 있는 레이더의 수에 따라 포착되는 거리 및 포착 시간이 차이가 난다. UFO가 나타나면 그 UFO에 대한 정보(UFO의 크기, 속도, 진행방향, 고도)가 나온다.

처음에는 주로 〔VERY SMALL〕 정도의 UFO들이 나타난다. 이들은 정찰용이기 때문에 전혀 무장을 하고 있지 않으며, 외계인도 많이 타고 있지 않다.

우선 가장 가까운 기지, 또는 요격기가 출격 가능한 기지에 클릭하면 보유하고 있는 비행체들과 각각의 상태를 보여준다. 출격시키고자 하는 비행기의 무기에 이상이 없는 것을 확인한 다음,(새로 들여온 요격기에 무기 장착하는 것을 깜박 잊을 수도 있고, 기지에 여분의 탄약이나 미사일이 없으면 재무장이 되지 않으므로 항상 체크하도록 한다. 총알도 없는 비행기를 타고 쫓아가다가 반격이라도 당하면 큰일...) 출동을 시키면 UFO를 쫓아서 날아간다.

추격중에 〔LOST TRACK〕이라는 메시지가 나오면 (이런 상황 때문에 충분한 레이더 탐지 능력이 필요) 요격기를 마지막 목격 지점까지 가도록 하고 거기서 잠시 머무르게 한다. 가끔 되돌아오는 수도 있으니까... 만일 UFO가 진행하고 있던 방향에 다른 기지가 또 있다면 그곳에서 UFO가 가고 있을만한 지점으로 요격기를 하나 더 출격시킨다.

대개의 경우, 별 어려움 없이 인터셉트가 가능한데 무조건 공격을 하지말고 UFO가 착륙할 때까지 그냥 미행하도록 한다. 이때는 공중전 상황 윈도우를 최소화(좌측 상단에 클릭)하는 것이 화면도 안가리고 좋다. 공격을 하더라도 바다 위에서는 하지 않도록 한다.

UFO가 불시착할 경우, 바다에 떨어지면 아무 것도 건질 수 없기 때문이다. UFO가 착륙을 하거나 공격의 결과로 불시착하게 되면 빨리 수송기를 보내서 지상임무를 시작한다.

UFO 요격은 UF O가 〔VERY SMALL〕 또는, 〔SMALL〕급이면 별 문제가 없지만 〔MEDIUM〕급 이상은 요격기 한대로는 이기기 어렵다. 이럴 때는 2~3대의 요격기를 동시에 출격시켜서 모두가 다 인터셉트하기를 기다렸다가 동시에 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 마우스 조작을 좀 바쁘게 해야 하지만 금방 익숙해진다.

공중전 무기로는 가능한 한 〔AVALANCHE〕 미사일을 장착하도록 한다. 기관포는 근접전에서만 효과가 있어서 대형 UFO의 경우, 근접전을 벌이면 백전백패이기 때문이다. 〔AVALANCHE〕 미사일을 장착하고 거리를 두기 위해〔CAUTIOUS ATTACK〕을 하면 아군에는 별 피해없이 적을 이길 수 있다.

지상임무에 대하여

UFO가 착륙하거나 불시착했을 때나 UFO가 도시를 공격중일 때, UFO 기지를 공격할 경우는 수송기를 보내서 지상전을 펼쳐야 한다. 처음에는 수송기로써 〔SKY RANGER〕가 있다. 이 비행기에는 무기를 장착할 수 없고 수송 인원도 보통 8명 정도 밖에는(탱크를 하나 실었을 경우, 2대를 실었으면 6명이 정원) 태우지 못한다. 하지만 새로운 비행체에 대한 연구가 완료될 때까지는 이것이 유일한 보병 수송 수단이다.

〔SKY RANGER〕 에는 실을 수 있는 장비의 수가 80개로 한정되어 있으므로 욕심난다고 다 가져가지는 않도록 한다. 출동하기 전에 기지 화면으로 가서 필요한 장비가 다 갖추어져 있는지 확인하도록 한다.

기본적으로 적재하는 장비는 각 병사마다 하나씩의 무기(화력이 강할수록 좋겠지만... 모두가 로켓포를 가지고 간다면 근거리 사격시 자신을 비롯한 아군도 피해를 입을 수 있으니 주의하자) 및 각각의 무기에 필요한 여분의 탄환, 병사 수 만큼의 〔STUN ROD〕, 그리고 야간 출동시에는 〔ELECTRO FLARE〕를 꼭! 가져가도록 한다. 그리고 자금이 허락한다면 로케트포가 달린 탱크를 가져간다.

지상전 화면이 나오면 대원들이 비행기 내에 줄지어 서 있는 것을 볼 수 있다. 탱크가 있다면 내보내서 정찰을 시키고 비행기 주변을 쭉 둘러본 후, 근처에 외계인이 있으면 탱크로 처치하고, 없으면 비행기에서 좀 멀리까지 정찰을 보낸다.

탱크가 없다면 대원중 하나가 정찰병으로 나와야 할 것이다. 가끔 비행기문을 나서기가 무섭게 공격할 때도 있는데, 이때는 속수무책으로 당할 수 밖에 없으니 탱크가 무척 유용함을 알 수 있다.

야간에는 모든 대원에게 임무 시작 직전에 〔ELECTRO FLARE〕를 하나씩 나누어 준다. 비행기에서 내리는 대로 가능한한 멀리 〔FLARE〕를 던져서 사방을 밝혀 놓는 것이 피해를 최소화하는 비결이다.

대원들이 행동할 때는 항상 2인이 한조가 되도록 한다. 그래야 한명이 앞서 가다가 여분의 〔TIME UNIT〕없이 외계인과 맞닥뜨려도 뒤에서 엄호해줄 수 있기 때문이다. 그리고 창문을 지날 때는 항상 조심해야 한다. 창문을 통해서도 사격이 가능하기 때문이다. 지상전에서는 대원들의 〔TIME UNIT〕 관리가 관건인데 위험한 지역(즉, 적의 위치가 파악되지 않은 지역, 모퉁이가 많은 지역, 수풀 등으로 인해 시야를 가리는 지역 등)에서는 항상 총 한발 정도는 쏠 수 있을 만큼의 〔TIME UNIT〕을 남겨 놓도록 한다.

이 동이 끝나면 낮은 자세로 바꾸어 놓는 것도 적탄에 맞을 확률을 줄이는데 도움이 된다. 또한, 낮은 자세에서는 사격시 명중률도 다소 향상된다.

양손을 모두 사용해야 하는 무기들, 예를 들면 라이플 종류나 로켓포 같은 것을 사용할 때는 무기를 들고 있지 않은 손을 비워두어야 명중률이 높다.

지상전에서는 마치 플레이어가 그곳에 가 있다는 느낌을 가지고 상식적으로 대처해 나가면 아군의 희생을 줄일 수 있다. 이 게임에서는 마치 람보와 같은 공격 전술보다는 팀웍을 잘 이용하는 것이 중요하다.

외계인 생포 요령

외계인들을 모두 처치하는 것보다는 위에서도 말했듯이 가능한한 생포하는것이 좋다. 특히, 〔LARGE〕급 이상의 UFO에는 외계인 리더들이 타고 있는데 이들을 생포하는 것이 게임을 끝내는 지름길이다.

또한 외계인 항해사나 엔지니어들을 연구함으로써 UFO에 대한 지식을 더욱 넓힐 수 있다.

외계인 리더들은 UFO의 가장 위층에 있는 중앙 조정실에 있다. 외계인 생포 방법은 〔STUN ROD〕를 가지고 외계인의 바로 옆칸까지 가서 사용하면 된다.

어떻게 보면 무척 어려워 보이지만 외계인이 바라보고 있는 방향에서만 접근하지 않으면 그리 어렵지는 않다. 하지만 만일에 대비해서 다른 한사람이 엄호해 주는 것이 안전하다. 다른 방법은 〔STUN BOMB〕과 〔SMALL LAUNCHER〕를 사용하는 것으로, 이 무기는 연구를 통해 기술을 우선 얻어야만 생산, 이용할 수 있다.

최고의 장비를 골라라

보병 장비로써 가장 유용한 것은 〔FLYING SUIT〕인데 방탄 능력도 뛰어나고 공중을 자유롭게 다닐 수도 있어서 이에 대한 연구를 빠른 시일 내에 끝내도록 한다.

게임이 많이 진행되면 〔BLASTER LAUNCHER〕라는 무기를 개발하게 되는데 이 무기와 〔FLYING SUIT〕가 있으면 UFO 공략은 훨씬 쉬워진다.

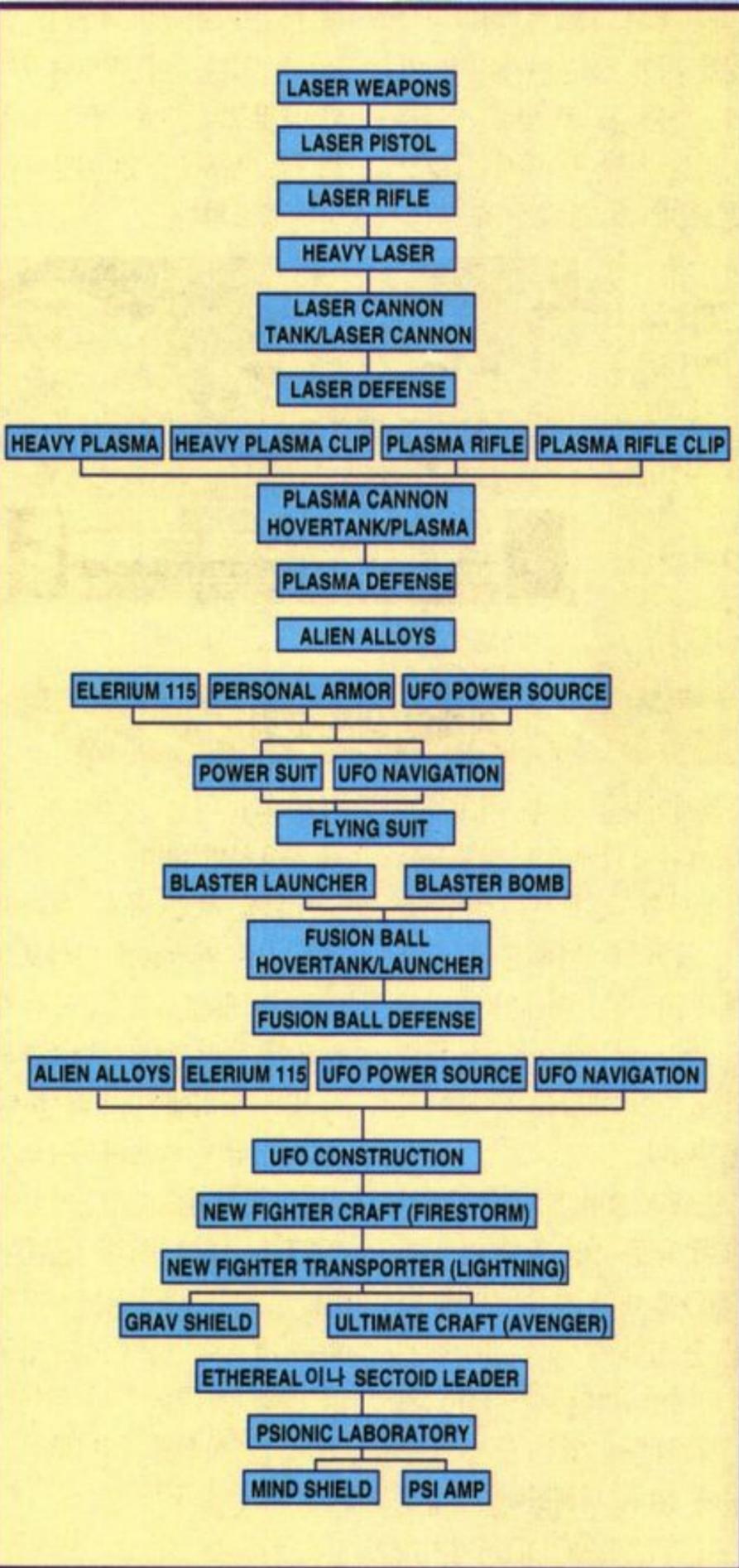
〔BLASTER LAUNCHER〕는 어마어마한 화력을 가지고 있어서 UFO의 벽이나 바닥, 천정 등 닥치는데로 다 뚫을 수 있을 뿐만 아니라, 폭파 반경도 매우 넓어서 외계인 섬멸 작전에는 최고이지만 잘못하면 아군도 피해를 입을 수 있으므로 주의해서 사용한다. 또한, 탱크 중에는 〔BLASTER〕를 발사하는 〔HOVER TANK〕가 있다. 이 탱크는 〔FLYING SUIT〕와 〔BLASTER LAUNCHER〕를 합쳐 놓은 가공할 만한 파괴력을 자랑한다.

비행체 중에는 〔AVENGER〕가 최후의 비행체인데 수송 능력도 뛰어나고 무기도 장착할 수 있을 뿐더러 속도 및 가속 능력도 뛰어나다. 특히, 이것이 없으면 외계인과의 최후 결전지인 화성에 갈 수가 없다.

이런 장비들은 좋기는 하지만 제작하는데 많은 시간이 걸리고 〔ALIENALLOY〕나 〔ELERIUM 115〕 같은 특수한 재료들이 필요하다. 그러므로 가급적이면 만나는 UFO마다 격추시키지만 말고 이런 특수 재료들을 얻을 수 있는 기회로 삼는 것이 현명할 것이다. 참고로, 이 게임에서 얻어지는 기술들의 발전 체계도를 아래에 소개한다.

최후의 승리를 향하여

이 게임의 최종 목표는 지구를 침범하는 외계인들의 본거지를 찾아내어 이를 파괴하는 것이다. 이를 달성하기 위해서는 무엇보다도 과학기술 개발이 빠른 속도로 이루어져야 하고, 또 이들을 실제로 응용하기 위한 충분한 생산 능력이 뒷받침되어야 한다. 외계인들의 과학 기술을 빨리 흡수하기 위해서는 우선 많은 외계인을 생포해야 하고 UFO들 또한, 가급적이면 파괴하지 않고 노획해야 한다.

지상임무에 들어가기 전에는 임무가 뜻대로 잘 안풀려나갈 때를 대비해서 (아무리 장비가 뛰어나고 작전이 훌륭해도 이런 경우는 수없이 겪게 된다) 반드시 디스크에 세이브시켜 놓는 것이 안전하다. 〔LARGE〕급 이상의 UFO가 나타나면 반드시 그 UFO에 타고 있는 리더를 생포하도록 한다. 이들을 연구함으로써 〔MARTIAN SOLUTION〕이라는 정보를 얻게 된다. 이 정보에 따르면 외계인의 본거지를 알아내기 위해서는 지구에 있는 외계인 기지를 찾아내서 그곳에 있는 외계인 사령관(COMMANDER)을 생포해야 한다. 외계인의 기지를 찾는 방법은 UFO가 자주 나타나는

외계인 기지내의 모습

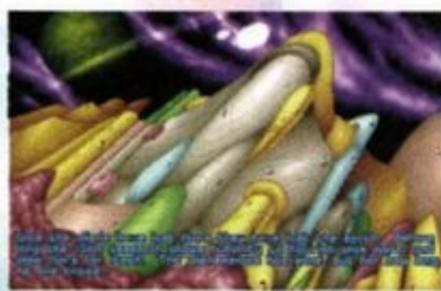
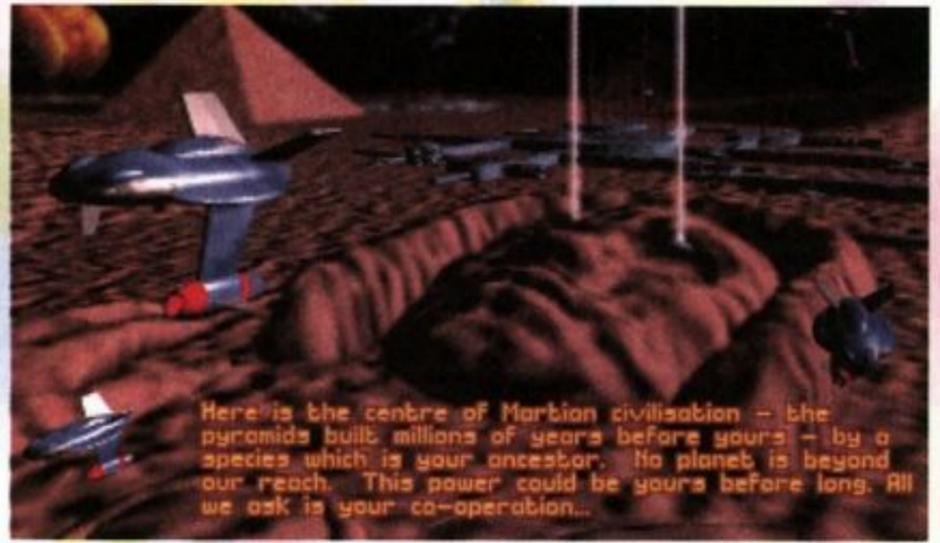
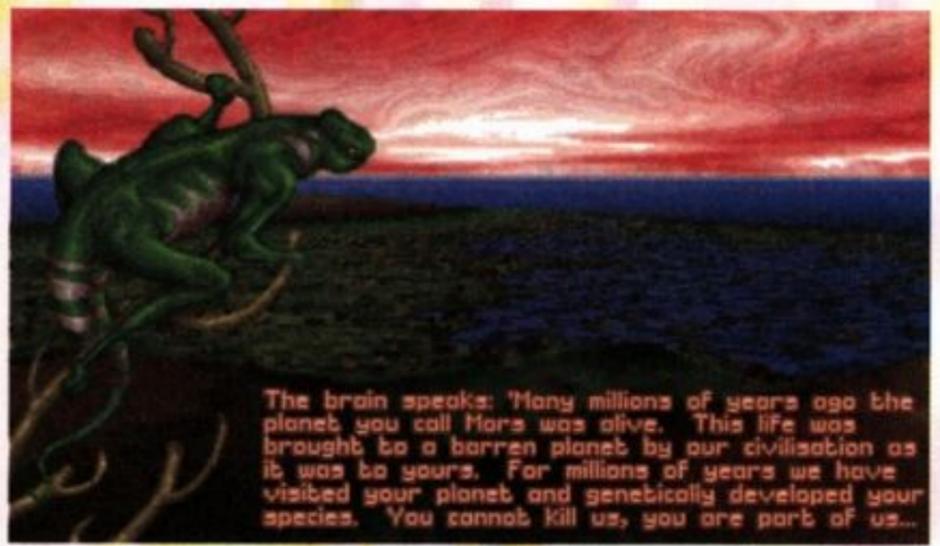
지역 또는, 비행중 사라지거나 착륙하는 일이 자주 일어나는 곳 주위에 인터셉터들을 자주 보내어 순찰시키다 보면 지도상에 분홍색으로 외계인의 기지가 나타난다.

만일 기술이 충분히 발달하여 〔HYPER WAVE DCODER〕를 기지에 설치하면 이전의 UFO에 대한 비행 정보보다 훨씬 자세한 정보를 얻을 수 있다. UFO에 타고 있는 외계인의 종류, 임무와 같은 정보들을 이용하여 더욱 쉽게 적의 기지를 찾을 수 있다. 적의 기지를 찾은 후에는 충분히 무장한 대원들을 보내 적의 사령관(COMMANDER)을 생포하도록 한다. 적 기지는 매우 넓고 어두운데다가 마치 미로와 같은 구조로 되어 있기 때문에 대원들을 이동시킬 때 주의해야 한다.

적 사령관(COMMANDER)은 보통 기지의 중앙쪽에 있으므로 수색을 위해 대원들을 너무 이곳 저곳으로 흩어지지 않게 한다. 여기서 사령관(COMMANDER)을 생포하여 이를 연구하면 화성에 적의 본거지가 있다는 사실을 알아낼 수 있다.

화성에 가기 위해서는 〔AVENGER〕가 있어야 하며, 장비 또한 철저한 준비가 필요하다. 물론, 이곳은 마지막 임무이므로 〔STUN ROD〕와 같은 것은 전혀 필요 없고, 오직 화력이 강한 무기들만이 유용하다. 한편, 기지 내부는 매우 어두우므로 〔ELECTRO FLARE〕를 가지고 가는 것이 좋다.

화성에서의 마지막 임무

화성에 도착하면 마치 사막과도 같은 지형에 피라밋이 여기저기에 세워져 있다. 이곳은 기지로 들어가는 입구로써 여기에 있는 외계인들을 모두 없애면 드디어 마지막 기지로 가게 된다.

기지에 들어가면 대원들이 흩어져 있음을 볼 수 있다. 우선 지도를 사용하여 대원들의 위치를 파악하고 〔FLARE〕를 사용, 주위를 밝힌다. 그 다음엔 화력이 강한 무기(BLASTER LAUNCHER와 같은)를 이용, 적이 있을 만한 곳들을 미리 공격한다. 그 다음에는 천천히 외계인의 심장부를 찾아 이동하는데 그곳은 기지의 중앙쪽에 위치하고 있다. 외계 〔BRAIN〕을 찾아 그것을 파괴하면 드디어 엔딩 화면이 나오게 되는데, 〔BRAIN〕은 "지구인들이 원래는 외계인에 의해서 진화되었다"라고 말하면서 같이 협력하자고 유혹하지만 우리의 용감한! 대원들은 단숨에 박살을 내고 만다... 엔딩 화면을 보면서 마치 이현세씨의 만화 아마게돈의 내용같다는 생각이 들었다. 아무튼 오랜만에 모니터에 앞에 붙어서 몇일 밤을 지샐 수 있게 만들어준 게임을 만나 반가웠다. 마이크로 프로즈의 다음 작품을 기대하며... 지구의 평화를 지켰다는 뿌듯한 기분을 느끼며 모니터를 끈다.

분석 : 게임챔프
게임분석팀
하이클라스

잃어버린 시간속으로

기종	IBM PC	제작사	칵텔비전	용량	3.5인치 11장	장르	어드벤처
가격	39,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 6월말	난이도	중

■ 문의처 : 동서게임채널(02-774-0261)
■ IBM-PC 386 이상 기종 ■ 메모리: 640K 이상/
■ 운영체제 : MS-DOS 5.0 이상 ■ 그래픽 카드: VGA/
■ 필수 사항 :하드 디스크
■ 사운드 카드 : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터 호환 카드, 메디아 비전 프로 오디오
■ 입력 도구 : 마우스, 조이스틱 지원

수세기 전에 이미 결정된 그대의 운명 속으로…

〔잃어버린 시간 속으로〕는 코믹 어드벤처 게임의 대명사 〔고블린 시리즈〕를 만든 바 있는 칵텔비전에서 제작한 게임이다. 원래는 국내 유통업체인 동서게임채널에서 한글화하려고 했으나 뒤늦게 그냥 영문 버전으로 발매가 되었다. 칵텔 비전의 뛰어난 그래픽과 사운드가 이번 게임에서도 유감없이 발휘되어 플레이어를 놀라게 할 것이다.

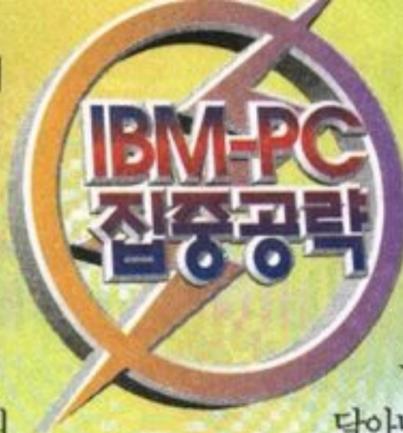
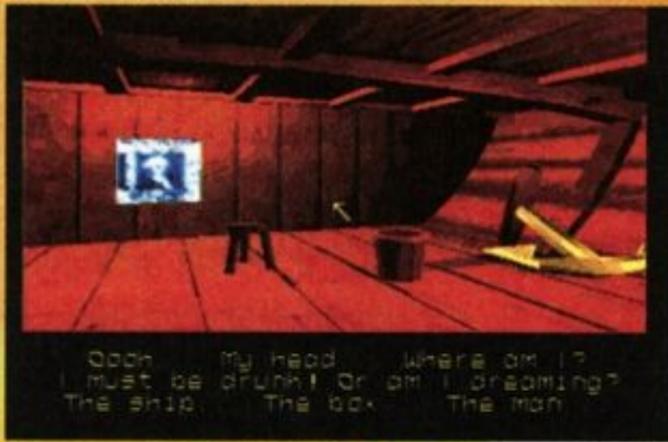
특히 이번에는 11장이라는 대용량에 걸맞게 동영상이 많이 들어 있어 게임 진행을 아주 흥미롭게 만들어 준다. 어드벤처로 유명한 시에라사의 게임들이 상당한 난이도를 특징으로 하는데 반해, 조커(Joker)라는 게임 진행에 도움을 주는 단서가 제공되는 등 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

게임의 배경

2092년 미래에는 시간과 공간을 이동할 수 있는 장치가 개발되어 몇몇 선택된 사람들에게 시공을 초월할 수 있는 특권이 주어졌다. 그런데 이 연구 개발에 참여했던 자래드 에큐스(Jarlath Equs)라는 역사와 물리학에 정통한 사람이 군사적 목적에 사용될 수 있는 새로운 응용 물질인 〔아메리시움 1492(Americium 1492)〕의 견본을 훔쳐 과거로 달아나 버렸다.

그는 아메리시움 1492를 자신의 엄청난 부를 챙기는데 이용하려고 하지만, 다행히도 아메리시움 1492는 강력한 방사능 물질이기 때문에 사용하기 위해서는 3000년이라는 많은 시간이 필요하다. 따라서 자래드는 3000년 전으로 돌아가 고대 이집트의 황금 석관 안에 있는 미이라 옆에 그 물질의 견본을 숨기고, 시간이 흐른 뒤 자신이 숨긴 아메리시움 1492를 찾아 자신만이 아는 곳에 그것을 숨기려는 엄청난 계획을 세웠다.

IBM-PC 집중공략

이에 2092년의 과거의 시간과 공간 일을 고찰하는 임시 윤리 위원회(Committee For Temporal Ethics)라는 조직이 창설되었고, 그 일을 집행하기 위한 시공간 경찰(Space-Time Patrol)을 발족시켰다. 게임을 하는 사람이 하게 되는 일이 바로 아메리시움 1492를 훔쳐 달아난 자래드와 그가 파괴하려는 시간의 순차적 흐름 균형을 보호하는 도라리스 쁘링리에르(Doralice Prunelier)의 역할을 맡아 진행하는 것이다.

1840년 브리스카드(The Briscarde)

처음에 암호를 물어 보는 화면을 통과하고 나면 아무런 오프닝도 없이 기절에서 깨어나면서 게임이 시작된다. 일단 여기가 어디인지 주위를 둘러보도록 하자.

벽에 있는 포스터(Poster)를 보면 1840년이라고 나오는데 도히 믿어지지 않는다. 그럼 일단 작은 의자(Stool)를 클릭하여 보자. 그런 다음, 의자를 다시 한번 클릭하면 의자 바닥을 들여다보는 화면이 나온다.

마우스 오른쪽 버튼을 눌러 플라이어(Pliers)로 의자 바닥에 박혀 있는 못(Nail)을 뽑아내고 다시 플라이어를 못에 사용하면(Use Pliers on Nail)구부러진 못(Twisted Nail)으로 변한다.

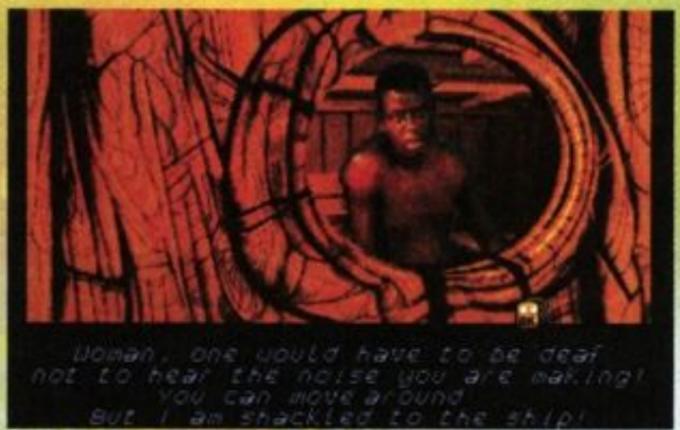
왼쪽으로 이동하면 상자(Box)와 커다란 통(Barrel)이 나타나는데 통을 클릭하면 랜턴(Lantern)을 찾을 수 있다. 통 옆에 있는 상자는 자물쇠로 잠겨있어서 아직은 열 수가 없다.

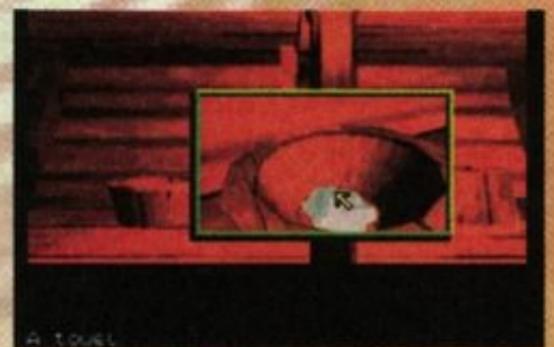
다시 왼쪽으로 이동하여 커다란 통에 랜턴을 클릭하면 스폰지(Sponge)를 찾을 수 있는데 이 스폰지를 기둥옆에 있는 양동이(Bucket)의 물에 적시자. 그런 후 아까 포스터가 있던 곳으로 와서 포스터에 젖은 스폰지를 문지르자.

포스터가 떨어지고 그곳에 작은 구멍(Hole)을 작은 나무 조각(Knot)이 막고 있는 곳이 있다. 이제 나무 조각을 밀어낼 것이 필요한데 가지고 있지 않으니 찾으러 선실 바닥으로 내려가자. 아래로 내려가는 방법은 기둥이 있는 화면에서 오른쪽을 보면 선실 바닥으로 내려가는 통로가 있는데 어두워서 내려가지 못하니까 랜턴을 사용하도록 하자.(Use Lantern on Opening) 선실 바닥에 내려오면 술통들이 널부러져 있는데 오른쪽 술통을 클릭하면 술통 안에서 야자나무 기름(Palm Oil)이 들어 있는 병을 찾을 수 있다. 왼쪽으로 이동하면 물 빼는 펌프(Pump)가 있는데 빽빽해서 작동하지 않는다.

방금 전에 구한 야자나무 기름을 사용하자.

선실 바닥에 고여 있던 물을 모두 퍼낸 후에 올라가는 사다리 왼쪽으로 가자. 사슬(Chain)을 들여다 보면 나사 송곳(Corkscrew)을 찾을 수 있다.

이제 포스터를 떼어 낸 벽에 난 구멍을 막고 있던 작은 나무 조각을 나사 송곳을 이용하여 밀어내 버리자. 그런 다음 벽에 난 구멍을 들여다보자. 벽 안에도 잡혀 온 사람이 한명 있는데 그와 이야기 해보면 그는 자래드(Jarlath)의 노예인 요루바(Yoruba)라는 것을 알게 된다.

그를 구해주겠다고 약속을 하면서 그가 주는 칼(knife)을 받게 된다. 요루바에게서 받은 칼을 선실 기둥(Post)에 사용하여 위로 올라갈 수 있도록 홈을 파자. 위로 올라가자마자 보이는 문(Sliding Door)을 열어야 하는데 문이 빽빽해서 열리지 않는다.

일단 오른쪽으로 두번 이동하면 보이는 나무못(Wooden

Pin)을 플라이어로 부러뜨려서 갖도록 하자.(Use Pliers on Wooden Pin)두번을 전진하여 간 곳에서 왼쪽을 보면 3개의 용기(Container)가 있는데 가운데 용기 안에 있는 용기 안에서 타올(Towel)을 줍도록 한다. 그리고 막다른 곳까지 간 다음, 왼쪽에 있는 고리(Ring)를 타올로 감싸 잡아당기자.

오른쪽으로 돌면 막혀 있던 선반이 열리고 그 안에 있는 비누(Soap)를 찾을 수 있다. 비누를 구부러진 못(Twisted Nail)에 사용하거나 녹슨 대포(Rusty Cannon)에 사용하여 비누 부스러기(Shavings)로 만들자. 다시 오른쪽 화면으로 이동하여 대포알(Cannon) 옆에 있는 부숴진 노(Oar)를 갖자.

그리고나서 빽빽해서 열리지 않던 슬라이딩 도어로 가자. 문 옆에 붙어있는 손잡이(Handle)말고 문 밑으로 화살표를 옮긴 후, 슬라이딩 도어라고 나오는 곳에 비누 부스러기를 사용한 다음 손잡이를 클릭하면 문이 열리게 되고 갇혀 있던 시공간 경찰인 멜키어(Melkior)를 만나게 된다.

그에게 몇가지 이야기를 듣게 되지만 아직까지 어떻게 된 영문인 지 이해하기 힘들 것이다. 그를 풀어주기 위해서는 무엇인가 줄을 끊을 것이 필요하지만 도라리스는 아직 가진 것이 없다. 그럼 멜키어에게 지금까지 일어났던 일에 대해서 이야기하도록 하자.

1992년 쁘링리에르의 영지 (Manor of De la Pruneliere)

지금부터의 모험은 도라리스가 1840년의 배에 어떻게 오게 되었는가에 대해 멜키어에게 설명하는 일이다. 도라리스는 친척(Relative)에게서 쁘링리에르 장원(Monor of De la Pruneliere)을 상속받게 되어 변호사와 장원에서 만나기로 했다.

장원 입구에서부터 직접 당신이 도라리스의 모험을 시작하게 된다. 장원 입구에는 말(Stallion) 한마리가 문을 막고 있는데 좀처럼 비켜 주려고 하지 않는다. 일단 옆에 세워져 있는 트랙터(Tractor)를 살펴보자. 트랙터 지붕의 바구니(Basket)에서 사과 하나를 찾을 수 있고, 트랙터 안의 축전지(Battery)와 연장 상자(Tool Box) 안에서 금속 조각(Foil)과 성냥갑(Matchbox)이 들어있는 종이 박스(Pack)와 작은 파이프(Small Pipe)를 찾을 수 있다. 이제 문을 가로막고 있는 말에게 사과를 미끼로 문에서 비켜나게 하자.

문을 클릭하면 변호사가 남기고 간 쪽지와 쪽지를 꼽는데 사용한 다트(Dart) 하나를 얻을 수 있다. 변호사는 누군가가 문을 고의로 잠근 것이라 생각하고 경찰을 부르러 갔다. 문을 열고 들어가야 하는데 단단한 자물쇠로 잠겨 있다.

그럼... 화학 시간의 기억을 되살려 축전지에 들어있는 산(Acid)을 이용하도록 하자. 먼저 작은 파이프를 축전지에 사용하여 축전지에 들어 있던 산을 파이프로 옮겨 담도록 하자. 그런 다음, 파이프를 자물쇠에 사용하면 자물쇠가 녹아버린다.

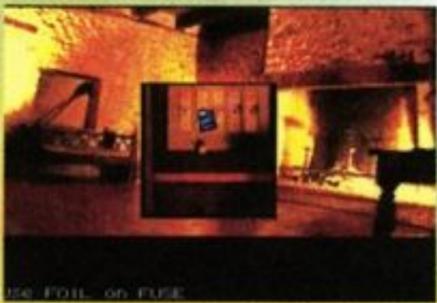
문 안으로 들어온 후에는 앞에 보이는 건물(Manor)의 입구로 가자. 문 옆의 장작더미 중 통나무(Log)를 하나 갖도록 하자. 문 손잡이를 당겨봐도 문고리(Handle)만 부숴지고 문은 열리지 않는다. 문을 자세히 보면 열쇠 구멍(Keyhole)이 있는데 열쇠 구멍 안으로 들여다 보면 열쇠가 끼여 있다. 다트로 열쇠 구멍에 끼여 있는 열쇠를 밀어버리자. 그리고 문 아래쪽 공간(Space)을 들여다 보면 열쇠가 보인다. 이제 열쇠를 꺼내야 하는데 마땅히 쓸 물건을 지금은 갖고 있지 않다.

일단 문 위쪽의 문양(portrait)을 갖고 앞뜰(Frontyard)로 다시 나오자.

뒤뜰(Backyard)로 가보면 왼편에 이상한 건물(Strange Building)과 오른에 버려진 등대(Abandoned Ligthhouse)가 있는데 우선 등대로 가보자. 등대의 문 역시 잠겨있다. 오른쪽 화면으로 이동하면 커다란 술통(Barrel) 옆에 작은 식초(Vinegar)가 있다.

식초병을 갖고 술통 중간에 있는 코르크 마개를 다트로 이용하여 밀어 넣으면 술통이 비게 되어 가질 수 있다. 술통을 갖고 보면 술통 뒤에 숨겨진 유리창이 나오는데 안에 무엇이 있는 것같지만 유리창을 깨뜨릴 수 없으니 일단 앞마당의 건물로 돌아가자. 문양에 같이 있던 철사(Wire)를 문에서 떨어진 문고리(Handle)에 사용하자.(Use Handle on Wire) 후후후... 국민학교 때 만들었던 전자석이 생각날 것이다. 전기만 연결하면 되는데 축전지는 아까 자물쇠를 열 때 산을 꺼내서 더 이상 작동하지 않는다. 산을 대신할 무엇인가가 있으면 좋을 텐데... 식초를 축전지에 부으

면 축전지가 다시 작동하기 시작한다. 이때 전자석을 축전지에 연결하여 문 아래쪽 공간에 사용하면 열쇠가 끌려 나온다.

문을 열고 건물 안으로 들어가보자. 건물 안에 있는 벽난로를 들여다보면 불은 이미 오래 전에 꺼진 것같이 보인다. 난로 꼬챙이(Roasting Spit)를 갖도록 하자. 그리고 문 앞에 있던 통나무를 벽난로(Fireplace)에 놓고 옆에 있는 상자를 열어보면 모래가 차 있다는 것을 알게 된다.

모래 상자(Sand Box) 뒤에 있는 소화기(Extinguisher)를 챙기고 옆에 있는 작은 상자를 보자. 휴즈 상자(fuse Box) 겉면에 붙어 있는 구리 철사(Copper Wire)와 상자 안에 있는 송진(Resin)을 갖자.

휴즈를 자세히 보면 하나가 끊어진 것을 알 수 있다. 휴즈 대신에 무언가를 넣어주어야 하는데 트랙터에서 구한 종이 박스(Pack)안에 있는 금속 조각(Foil)을 이용하자. 휴즈를 고친 후에는 벽장에 있는 노(Oar)를 갖고, 벽에 세워져 있는 무거운 쇠지팡이(Rod)는 들어서 벽난로에 옮겨 놓자. 이젠 뒤뜰에 있는 등대로 가자. 등대 북쪽에 식초와 술통을 구한 곳에 있던 유리창을 난로 꼬챙이로 깨고 호스(Hose)를 구하자. 등대의 문

화면으로 와서 등대의 문 손잡이에 호스를 연결하자.

이제 이상한 건물(Strange Building)로 가보자. 건물 문에는 손잡이도 없고 버튼도 없는게 아무래도 이상하다. 계단 중간에 커다란 구멍이 있는데 아까 장원 건물에서 구한 문양(Portrait)을 끼워 보니 꼭 맞는다. 문양을 클릭해 보면 묘비 같은 것이 나오는데 묘지로 들어가기 위한 퀴즈이다. 자세히 보면 이름이 씌여 있는데 바로 브리스카드(Briscarde)의 선장 필리버트(Philibert)의 무덤이다.

매번 게임을 할 때마다 문제가 조금씩 틀려지는데 답은 죽은 년도에서 태어난 연도를 빼면 된다. 즉, 그가 살았던 세월을 맞추는 문제이다. 숫자를 표시한 후에 십자가를 누르면 엘리베이터가 작동한다. 무턱대고 엘리베이터에 타지 말고 엘리베이터 난간(Railing)에 아까 등

대에 묶었던 호스의 끝을 묶도록 하자.

그런 다음에 엘리베이터 밖에서 엘리베이터 조종판(Control Padel)을 클릭하자. 그러면 엘리베이터가 작동하면서 등대의 문을 열리게 된다. 일단 문양에 다시 클릭하여 엘리베이터를 내려오게 한 다음, 엘리베이터를 타고 묘지(Crypt)로 올라가자.

묘지에서 술통을 놓고 사이다(Cider) 한병을 가질 수 있다.(Use Barrel on Bottles) 인벤토리 화면을 보면 사이다 병에는 코르크(Cork) 마개가 있다는 걸 알 수 있다. 그럼 술병 위쪽에 거의 천장에 있는 병을 향해 코르크 마개를 사용하자.(Use Cork on Bottle)

병은 땅에 떨어지고 코르크 마개는 창밖으로 떨어진다. 병을 줍고 트렁크(Trunk)를 열어 보도록 하자. 트렁크의 비밀 암호는 버튼 6개로 조작되는데 그 암호를 모르니까 일단 등대로 가도록 하자. 등대 1층에서 2층으로 올라가는 계단에 있는 한짝의 나무 신발(Wooden Shoe)를 갖고 인벤토리 화면을 보면 녹슨 열쇠(Rusted Key)가 있다.

등대 1층의 잠겨진 문을 열쇠로 열고 들어가 보면 배가 한척 있는 지하실(Basement)로 가게 될 것이다. 먼저 왼쪽의 수도관 밸브(Canal Valve)를 열도록 하자. 나오면서 아까 술통 뒤에 있던 유리를 깬 창문에서 떨어진 유리 조각(Glass Shard)를 꼭 줍도록 하자.

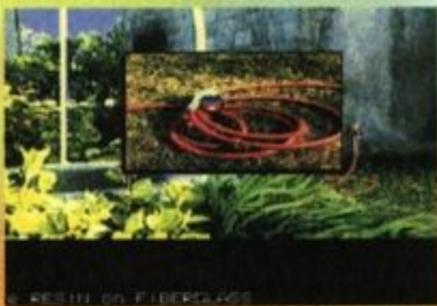
등대의 2층으로 올라가서 책상 위에 놓인 망원경(Field Glass)으로 창밖의 바다를 둘러보자. 해안가에 난파된 배가 보이는데 배를 좀 더 자세히 보면 아까 묘지에서 본 트렁크를 열 수 있는 3개의 문양과 색에 관한 표식이 있다. 그것을 잘 기억한 다음, 책상 서랍(Drawer)을 열고 암초에 관해 적힌 종이와 〔Paint Remover〕를 갖자. 그리고 책상 오른쪽의 옷장(Dresser)을 노(Oar)로 열면 면도칼(Razor)을 찾을 수 있다.

이제 등대 램프가 있는 곳으로 사다리를 타고 올라가자. 창문에 드리워진 커튼을 제쳐 보면 등유(Kerosene)를 발견할 수 있다. 면도칼을 가지고 커튼에 사용하여 커튼 한조각(Rag)을 오려내자.

다음은 묘지로 가서 난파선에서 본 모양을 기억해서

트렁크를 열도록 하자. 트렁크 안에서 브리스카드의 선장 필리버트의 오래된 항해일지와 섬유 유리(Fiberglass)를 찾을 수 있다.

앞뜰의 우물(Well)로 가자.

우물을 클릭하면 우물 안에 사이다의 코르크가 있는 것을 발견하게 된다. 그럼 호스를 수도꼭지(Faucet)에 연결하자. 하지만 아까 호스를 이용하여 등대 문을 열었기 때문에 호스가 샌다.

선장의 항해일지 사이에서 발견한 유리 섬유(Fiberglass)로 새는 곳을 감싸 준 후에 송진(Resin)을 발라 주면 호스가 더 이상 새지 않는다. 호스의 끝을 우물에 넣고 수도꼭지를 틀도록 하자. 우물에 물이 가득 차면 코르크 마개를 가질 수 있다. 물을 다 채우고 난 후에는 면도칼을 이용하여 호스를 잘라내도록 하자. 잘려진 호스 조각은 곤봉(Club)이 된다.

그럼 등대의 지하실로 가자. 등대 지하실의 철문을 열기 위해서는 철문 오른쪽 아래 바위에 붙은 식물(Algae)을 제거해야 하는데 일단 산이 들어 있는 [Paint Remover]로 식물을 녹인 후에 깨진 유리 조각(Glass Shard)으로 긁어내자. 그러면 바위에 난 작은 구멍을 볼 수 있는데 이 구멍에 아까 벽난로에서 구한 난로 꼬챙이를 꽂자.

꼬챙이를 돌리려는데... 녹이 슨 탓인지 잘 돌지 않는다. 묘지에서 구한 녹제거 스프레이(Rust Remover)를 사용하자. 그리고나서 난로 꼬챙이를 돌리면 철문이 열리게 된다. 이제 배로 가서 배를 타도록 하자. 배를 보면 물이 가득 차 있다. 일단 나무 신발(Wooden Shoe)로 물을 퍼내도록 하자.

그런데 배 밑창이 뚫려서 계속 물이 들어온다는 사실... 뭔가 구멍을 막을 것을 찾아야 한다. 등대의 램프가 있던 곳에서 면도칼로 찢어낸 커튼 조각(Rag)을 구멍난 곳에 끼워 넣도록 하자.(Use Rag on Leak) 그런 다음 커튼 조각에 코르크 마개를 박아서 빠지지 않도록 하자.(Use Cork on Leak)

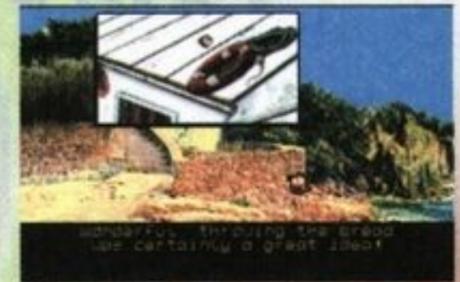
이제 배를 움직이기 위한 모든 준비가 끝났다.

노(Oar)를 저어 등대 2층에서 망원경을 통해 본 난파선(Shipwreck)을 향해 가도록 하자. 하지만 배가 워낙 약하기 때문에 소화기나 술통 등 무거운 물건은 두고서 떠나게 된다. 이상한 힘에 배가 바위에 부딪혀 전복된 후에 도라리스는 헤엄쳐서 해안가로 나오게 된다.

하지만 장원으로 가기 위해서는 가파른 절벽이 가로막고 있기 때문에 일단 옆에 보이는 어부의 집(Fisherman House)으로 들어가자. 옷장(Dresser)에서 모형 배가 들어있는 병(Ship)과 [NUUOC MAM]을 가질 수 있다. 그리고나서 탁자 위에 있는 스웨터 안에서 손수건(Handkerchief), 못(Nail), 빵(Bread)을 차례대로 가지게 된다.

의자(Chair)를 클릭하면

멜키어의 자래드에 관한 신상화일을 찾을 수 있다. 의자를 다시 한번 더 클릭하면 샹들리에 밑으로 의자를 옮겨 놓게 된다. 그리고 샹들리에를 클릭하면 천장에 꼭 붙어 있어서 떨어지지 않는데 이때 못을 사용하면 쉽게 떨어진다.(Use Nail on Handle) 샹들리에를 인벤토리 화면에서 클릭하면 닻(Anchor), 코르크 부레(Cork Floats), 양초(Candle) 3개의 물건으로 분리가 된다.

이제 건물 밖으로 나와 빵에다 [NUOC MAM]을 뿌리자. 그런 다음, 젖은 빵을 어부의 집 지붕으로 던지면 갈매기가 빵을 줍다가 지붕에 있던 부표(Buoy)를 떨어뜨리게 된다.

떨어진 부표를 클릭하면 밧줄(Rope)이 부표에 묶여 있는데 면도칼로 밧줄을 잘라 내자. 다음에는 닻에 밧줄을 연결하여 갈고리(Hook)를 만들어 절벽(Cliff)에 던져서 다시 장원의 앞뜰로 올라오자. 그리고 등대의 지하실로 가서 배를

탈 때 놔두고 간 소화기와 술통을 다시 갖도록 하자.

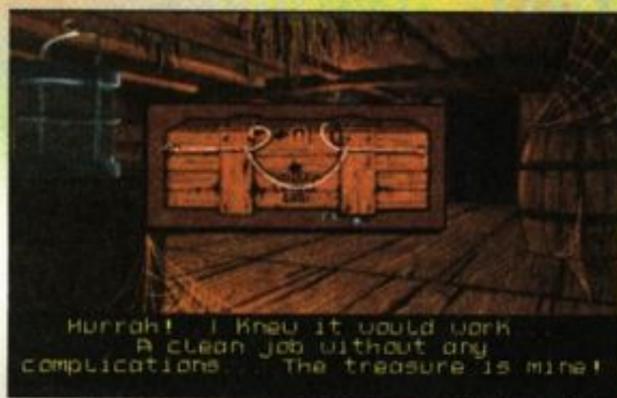
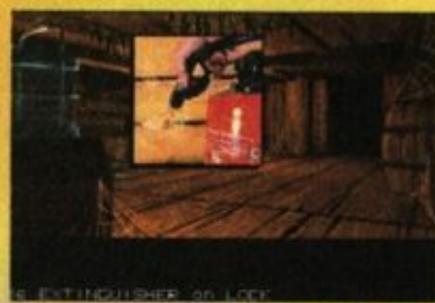
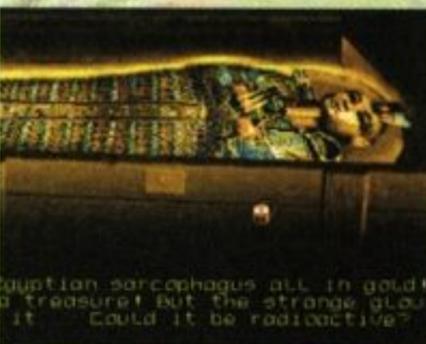
이제 장원의 건물(Manor) 안으로 들어가자. 등대에서 구한 등유(Kerosene)를 벽난로의 통나무에 끼얹고 손수건을 구겨 넣어 불이 쉽게 붙도록 만들자. 그런 후에 모형 배가 들어 있는 병(Ship)을 곤봉(Club: 잘라낸 호스)으로 깨뜨리면 성냥이 나온다. 성냥(Matches)을 성냥갑(Matchbox)에 사용하여 불을 만들자.

벽난로에 불을 붙이면 장작에 올려놓은 쇠지팡이가 서서히 팽창하면서 양쪽의 금속판을 누르게 되고... 벽난로 앞에 반석(Flagstone)이 생겨난다. 반석 위에 올라서도 무게가 맞지 않는지 아무런 일도 일어나지 않는다. 일단 곤봉으로 술통(Barrel)뚜껑을 열도록 하자. 그런 다음에 술통을 반석 위에 올려놓고 나무 신발(Wood-en Shoe)로 벽난로 옆에 있는 모래 상자(Sand Box)의 모래를 술통에 담도록 하자. 하지만 처음에 다트로 술통의 마개를 열었기 때문에 모래가 자꾸 구멍(Hole)으로 샌다. 할 수 없으니...

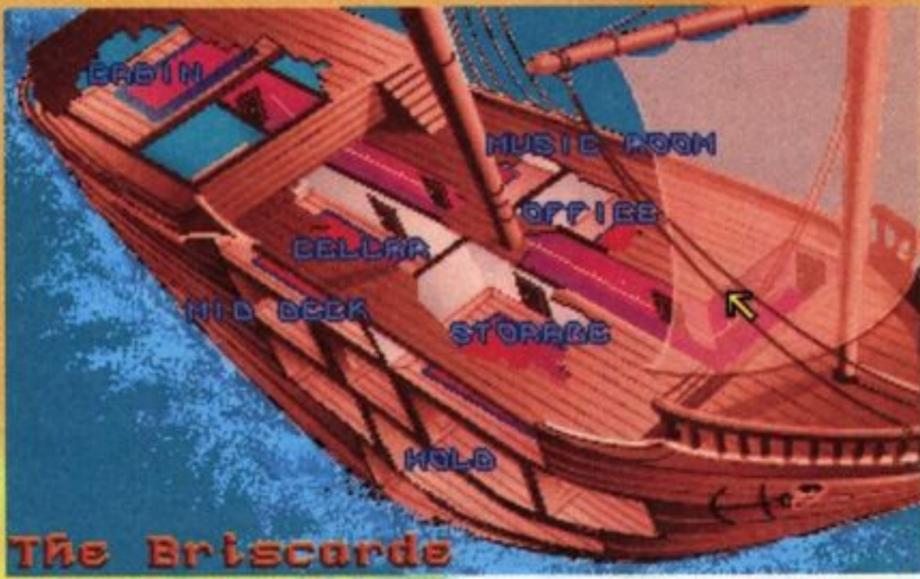
코르크 마개 대신에 양초(Candle)를 술통 구멍에 끼워 넣도록 하자. 다시 술통에 모래를 담으면 왼쪽의 벽장이 열리게 된다.

벽장으로 들어가면 숨겨진 비밀 통로를 따라 난파선으로 갈 수 있다. 난파선에 도착해 보면 상자 하나가 덩그러니 있는데 상자를 클릭하면 전기가 흐르는 철사가 매여 있고 자물쇠로 잠겨 있는 것을 볼 수 있다. 옆의 기둥(Mast)을 들여다 보면 플라이어(Pliers)를 찾을 수 있다.

철사를 잘라야 하는데 건들이면 전기에 감전되므로 감전되지 않도록 바닥에 코르크 부레(Cork Floats)를 밟고 서도록 하자.

(Use Floats on Floor)이젠 철사를 건들여도 감전이 되지 않는데... 철사를 끊지 않고서는 자물쇠에 손을 댈 수 없으며, 철사를 끊으면 독가스가 나온다고 상자에 씌여 있다. 구리 철사(Copper Wire)를 이용하여 자물쇠를 피해 하나의 선을 병렬로 연결하자. 그런 다음 자물쇠 위로 지나가는 철사를 플라이어로 잘라버리면 된다. 이제 자물쇠를 열기만 하면 되는데 자물쇠를 열만한 물건을 도라리스는 가지고 있지 않다. 작은 파이프(Small Pipe)를 옆에 물이 새는 곳(Pud-dle)에 사용하면 물이 채워지게 되는데 물을 자물쇠에 흘려 넣도록 하자. 그리고나서 소화기(Exting-uisher)를 자물쇠에 사용하면 순간적으로 자물쇠가 얼어버린다.

호호호... 곤봉으로 사정없이 자물쇠를 부수자. 상자가 열리면 자래드가 3000년 전 아메리시움 1492를 숨겨 놓은 고대 이집트인들의 석관(Egyptian Sarcoph-agus)이 있다. 손을 댈려는 찰나... 자래드가 나타나면서 도라리스에게 손대지 말라고 하면서 무엇인가가 잘못된 것을 깨닫고는 그녀를 1840년 유럽, 침몰을 위해 항해하고 있는 브리스카드로와 함께 과거 이동을 한다.

여기까지가 처음에 깨어난 배로 오기 전까지의 이야기이다. 이 이야기를 들은 멜키어는 도라리스가 있었던 1992년에는 브리스카드가 침몰한 대서양 연안의 장원이 도라리스에게 상속되었기 때문에 자래드가 죽은 것이라고 말한다. 하지만 자래드가 자신의 장원이 상속되어진 것을 알고 도라리스를 제거하기 위해 과거의 도라리스의 선조 중 누군가를 죽이려고 할 것이라는 추측을 한다. 그리고 도라리스가 살기 위해서는 자래드를 꼭 예정된 미래처럼 죽여야만 한다고 알려준다. 그럼 멜키어를 풀어주기 위해 무엇인가를 다시 찾아보자.

1840년 브리스카드(The Briscarde)호의 내부

멜키어와의 이야기가 모두 끝나면 1992년 장원의 모험을 시작하기 이전의 상태로 돌아오게 되고, 작은 갈고리(Small Hook) 하나가 생긴다. 그러면 갈고리를 갖고 맨 처음 도라리스가 깨어난 선실로 내려가자. 선실에 있던 열

지 못한 상자를 갈고리를 사용하여 열도록 하자.

상자 안에는 1840년대의 여자 옷(Clothing)과 리본(Ribbon)이 들어있다.

용수철(Spring)이 있지만 아직은 쓸 수 없으니 그냥 두고 일단 부숴진 노(Oar)와 나무못(Wooden Pin)을 리본으로 연결하여 막대기를 만들자.(Use Oar on Ribbon, Use Wooden Pin on Ribbon) 그런 후에 구부러진 못(Twisted Nail)을 막대기에 사용하면 긴 장대 갈고리(Boat Hook)가 만들어진다. 그럼 위로 올라가 벽장(Closet)으로 가자. 장대 갈고리를 이용하여 [Halyard]를 끌어당기자. 그리고 끝부분을 클릭해 보면 작은 구멍(Notch)이 있는데 이곳에 나사 송곳(Cork Screw)을 꼽도록 하자. 줄을 잡아

당겨서 나사 송곳에다가 묶도록 하자.

벽장에서 빠져나와 상자가 많은 곳에 있는 창문(Porthole)으로 가면 열려 있다는 것을 알게 된다. 창문 너머의 줄을 잡아당겨 양동이(Bucket)가 올라오도록 한 후에 양동이 안에서 톱상어(Sawfish)를 갖도록 하자. 멜키어를 풀어주러 가기 전에, 먼저 벽장으로 다시 돌아가 구멍에 꼽아 놓은 나사송곳을 뽑도록 하자. 나사송곳을 가지고 멜키어에게로 가서 그를 풀어주자.

그는 카리브 해안에 있는 성 크리스토발드 섬(Island of St. Cristobald)으로 공간 이동하자고 하는데, 도라리스는 선실에 갇혀있는 요루바(Yoruba)를 풀어주기로 약속했기 때문에 그를 구한 다음에 같이 가자고 고집을 부린다.

결국 멜키어는 설득당하고 요루바를 구출할 계획을 하나 짜낸다. 요루바가 갇혀있는 선실의 열쇠는 브리스카드의 선장인 필리버트가 가지고 있다며 도움을 줄 항해사인 오스왈드(Oswald)에게로 도라리스를 데리고 간다. 멜키어는 오스왈드에게 배를 침몰시킬려는 선장의 계획에 우리까지 죽을 필요는 없다면서 오스왈드를 부추긴다. 오스왈드 역시 설득당해 선장에게 도라리스를 데리고 가고 도라리스에게 자석 반지에 의해 발사되는 선장의 총을 찾아오라고 한다. 선장이 도라리스를 자신의 방에 가두고 앵무새 갈리포(Galipo)를 남겨두고는 문을 잠그고 나간다.

도라리스를 발코니(Balcony)로 이동시켜 선미(Stern)에 매달려 있는 해적 깃발(Flag)을 갖도록 하자. 다시 방으로 돌아와서 오른쪽의 침실(Chamber)로 들어가자. 옷장(dresser)의 양쪽 문을 열고 소금이 든 플라스크(Salts Flask)와 대접(Bowl)을 꺼내자.

그런 후에 오른쪽으로 이동하면 접시 위에 바나나 조각(Banana Slices)이 있는데 이것을 갖고 왼쪽 방으로 가자. 왼쪽 방에서는 옷장이 열리지 않는데, 바닥의 융단(Rug)을 자세히 보면 구석에서 놋쇠로 된 열쇠(Brass Key)를 찾을 수 있다. 놋쇠 열쇠로 선장의 방에 있는 책상 서랍(Drawer) 자물쇠를 열고 그 안에서 압지(Blotter)와 단검(Dagger)를 꺼내자.

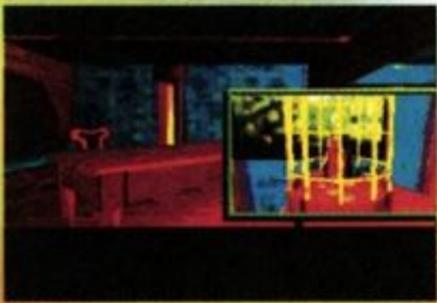
그리고 안락의자(Armchair) 바닥에 붙어있는 은열쇠(Siliver Key)를 찾은 후에 선장의 침실로 가자. 침실(Chamber) 바닥을 보면 트랩 도어가 있는데 융단 때문에 열리지 않으니 융단을 단검으로 잘라내자. 그리고나서 트랩 도어로 내려가자. 내려와서는 복도로 나가지 말고 [Cellar] 안으로 들어가 기둥(Post)을 들여다 보자. 그러면 구멍(Opening)이 나타나는데 구멍에 나사송곳을 사용하면 숨겨진 서랍 안에서 마스터 키를 찾을 수 있다. 마스터 키로 복도의 잠겨진 2개 문을 열도록 하자. [Cellar]문 앞에 있는 구멍도 손잡이도 없는 문은 아직 열 수 없으니 신경을 끊도록 하자. 신비한 문(Mysterios Door)을 열고 들어간 방에서는 선반(Shelf)위에 있는 광택제(Polish)를 갖도록 하자.

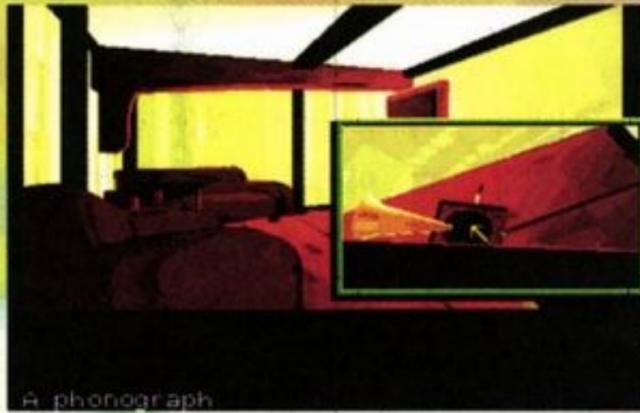
품위있는 문(Very Elegant Door)을 열고 들어가면 커튼 뒤에서 황금 새장(Golden Cage), 책상의 서랍에서 반지(Seal)를 얻을 수 있다. 다시 도라리스가 맨 처음 깨어났던 곳(옵션 중 이동 아이콘에서는 [Hold]라고 표시된 곳으로 가서 작은 갈고리로 열었던 상자를 열고 단검(Dagger)을 용수철(Spring)에 사용하면 상자 바닥이 열리면서 감춰진 가루분(Beauty Powder)과 손수건(Handkerchief)을 찾을 수 있다.

트랩 도어를 통해 내려온 [Cellar]로 이동하여 가루분(Beauty Powder)을 기둥(Post)에 사용하면 선장의

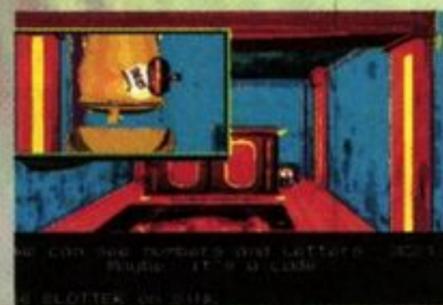
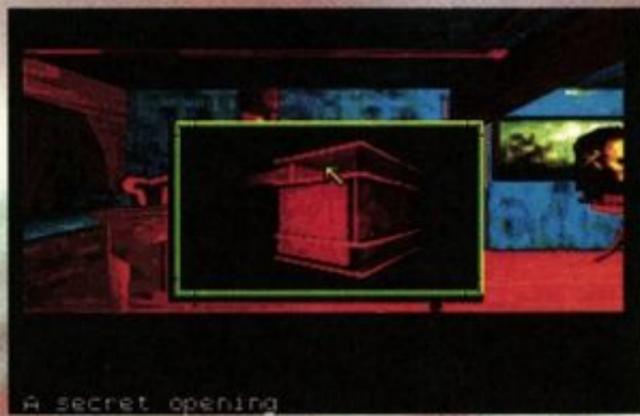
방으로 올라갈 수 있다.(Use Powder on Post)

선장의 방에서 책상이 있는 화면의 맞은 편(옷장이 있는 화면 오른쪽을 보면 앵무새 갈리포(Galipo)가 있다고 나오는데, 소금이 든 플라스크(Salts Flask)를 대접(Bowl)에 사용하자.(Use Flask on Bowl) 그런 후에 대접을 바닥에 내려놓자.(Use Bowl on under Galipo)

다시 산(Acid)을 가지고 있는 〔Paint Remover〕를 사용하면 앵무새 갈리포는 중독이 된다.(Use Paint Remover on Floor)

이제부터는 황금 새장(Golden Cage) 안에 바나나 조각(Banana Slices)을 넣어, 갈리포를 새장 안에 가둘 계획을 세우자. 책상 옆에 있는 탁자에 바나나 조각이 든 새장을 올려놓으면 갈리포가 새장 안으로 들어간다. 그럼 해적 깃발을 새장에 덮어주자. 그런 다음, 옷장을 클릭하여도 갈리포는 잠이 들지 않아서 선장에게 도둑이라고 외치게 되는데 그를 잠재우기 위해서는 특별한 장비가 필요하다.

왼쪽 방으로 들어가서 옷장 구멍(Notch)에 반지(Seal)를 사용하면 숨겨진 비밀 통로를 통해 이상한 방으로 가게 된다. 이 방안에는 1840년대의 물건이 아닌 1940년대와 그 이후의 미래의 물건들이 존재하고 있다. 아마도 자래드가 선장 필리버트에게 상으로 준 물건인 듯하다.

1978년에 제작된 레코드판(Record)과 축음기(Phonograph)를 가지고 선장의 방으로 돌아오자. 먼저 축음기에 레코트판을 끼우고 옷장 왼쪽의 탁자에다가 축음기를 내려놓자. 축음기를 클릭하여 먼저 손잡이를 두서너번 돌린 다음 시작 버튼을 누르면 앵무새 갈리포는 잠이 든다.

잠든 틈을 이용하여 옷장을 열어 보면 보석 상자(Jewelry Box)가 있는데 그 안에서 〔Iron Key〕를 구할 수 있다.

이제 책상 옆의 그림을 클릭하면 금고가 나오는데 금고의 비밀 번호를 몰라 열 수 없다. 다시 비밀 통로로 가는 옷장이 있는 방의 싱크대(Sink) 화면으로 가자. 먼저 손수건(Handkerchief)을 광택제(Polish)에 사용한 후에 손수건으로 싱크대를 닦도록 하자.

싱크대가 마치 거울처럼 빛이 나는데, 압지(Blotter)를 싱크대에 사용하면 금고의 비밀 번호를 알 수 있다.(매번 게임을 시작할 때마다 바뀌게 된다. 비밀 번호를 금고에 정확히 입력하면 금고가 열리면서 조그마한 상자(Small Box)가 나온다. 상자를 클릭하면 상자 화면이 생기게 되는데 이단 상자를 오른쪽으로 돌린 다음, 〔Top〕을 눌러 상자 안에 숨겨진 작은 열쇠(Small Key)를 찾도록 하자.

다시 원상태로 온 다음 〔Top〕, 〔Middle〕을 순서대로 누르면 자물쇠가 나타나는데 열쇠로 열면 선장의 권총(Revolver)을 얻게 된다. 이제 다시 탁자 위의 앵무새가 든 새장을 꼭 가지고 〔Mid Deck〕로 가자. 배의 뒷부분(Back of the Ship)으로 가면 비누를 구한 곳이 나온다.

아래쪽을 내려다보면 3개의 자물쇠로 잠겨진 문이 있는데 그 안에 요루바가 갇혀 있다. 일단 가운데열쇠로 여는 자물쇠는 선장의 옷장에서 구한 〔Iron Key〕로 열리는데 나머지 막대기(Rod)를 막고 있는 자물쇠를 여는 것이 문제이다. 일단 비누가 있었던 벽장을 열어야 하는데 비누를 구할 때와 마찬가지로 타올을 사용하여 손잡이를 잡아당기면 열린다.

이제 벽장 안에 새장을 놓도록 하자. 그런 다음에 문을 내려다보면 하나의 자물쇠가 열린 것을 알게 된다. 다시 벽장을 열고 새장을 꺼내도록 하자. 그리고나서 잠겨진 문을 내려다보면 2개의 막대기(Rod)를 막고 있던 자물쇠가 모두 열리게 된다.

〔Iron Key〕를 사용하여 문을 열고 요루바를 구하러 내려가자. 요루바를 만나 이야기하다 보면 멜키어도 도착하게 된다. 요루바는 선대로부터 물려져 내려오는 목걸이(Necklace)를 찾기 전에는 갈 수 없다고 하는데 멜키어 옆의 바닥(Floor)을 들여다보자. 바닥의 갈라진 틈(Crevice)을 자세히 보면 무엇인가 반짝이는 것(Something shiny)이 있다.

플라이어를 사용하면 요루바의 목걸이를 얻게 된다. 요루바의 목걸이를 보는 순간, 도라리스는 자신의 아버지로부터 물려받은 목걸이와

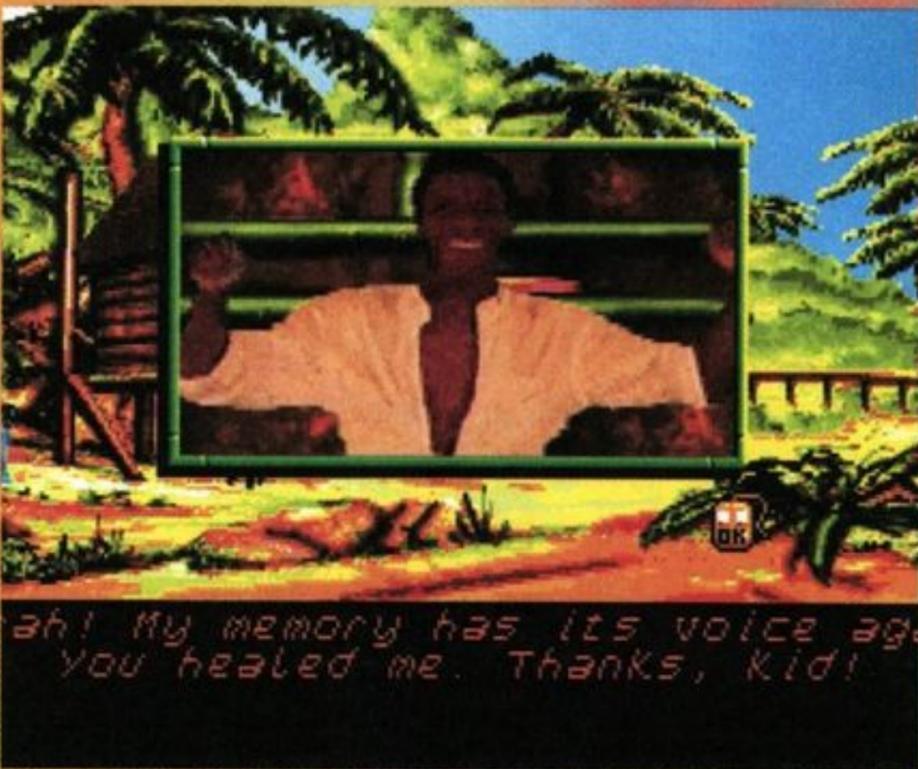
비슷하다는 말을 한다. 요루바의 자석 목걸이를 선장의 권총에 사용하면 권총을 사용할 수 있다. 일단, 요루바의 발에 채워진 족쇄(Shackles)를 권총으로 부수자.

그리고 상자 뒤편에 있는 목화 더미(Cotton bale)를 기둥(Mast)에 사용하자.

기둥 밑에 목화 더미를 내려놓는다. 기둥을 클릭해 보면 기둥에 숨겨진 문이 열리고 닫히는데 플라이어로 문을 열도록 하자. 문을 연 후에 기둥 위쪽의 선반을 보면 무엇인가가 있는데 잘 보이지 않는다. 장대 갈고리

(Boat Hook)로 끌어내리면 목화 더미에 떨어져 깨지지 않게 된다. 떨어진 것은 다름이 아닌 럼주(Rum)였다.

젖은 스폰지(Wet Sponge)를 럼주 병에 클릭하면 병에 붙어있던 상표(Label)가 떨어진다.

상표를 보면 멜키어가 성 크리스토발드 섬으로 공간 이동할 수 있는 좌표(Coordin ates)가 있다. 럼주 병에 붙어 있었던 상표를 멜키어에게 주면 일행은 성 크리스토발드 섬으로 공간 이동된다.

섬에 도착하면 요루바가 정신을 차리는데 그에게서 그의 연인 벨벱(Velvet)과 아들 맥시민(Maximin)에 대해 이야기 듣다가 보면 도라리스는 요루바의 후손이며 따라서 맥시민도 도라리스의 선조라는 것을 알게 된다.

이제 멜키어가 요루바를 치료하기 위해 섬의 치료자인 마칸달(Makandal)을 찾아 떠나겠다고 하는데 도라리스가 자기 인생에 관한 문제이기 때문에 자기가 가겠다고 고집을 부린다. 멜키어는 도라리스에게 태양 광선으로 작동이 되는 〔Holocom〕을 준다.

그럼, 오른쪽으로 이동하여 마칸달을 찾아 떠나자. 폭포 앞에서 마칸달이 숨겨진 통로로 들어가고 숲속에 한 아이가 숨어있는 것을 볼 수 있다. 아이와 이야기해 보면 방금 비밀 통로로 들어간 사람이 마칸달이며, 자신은 마칸달의 아들 아밀카(Amilcar)라고 말한다.

마칸달을 만나기 위해서는 비밀 통로로 들어가야 하는데 들어가는 방법을 도라리스는 알지 못하기 때문에 아밀카와 약속을 하자. 아밀카는 폭포에서 떨어진 〔Mani-cou〕를 돌보고 있는데 그를 도와주어야 한다.

일단 새장을 덮었던 깃발로 〔Manicou〕를 덮어 주자.

아밀카가 새장을 보고는 앵무새 갈리포가 자신의 아버지 마칸달의 앵무새라고 말한다. 선장 필리버트와 마칸달은 서로 알고 지내는 사이인 것이다.

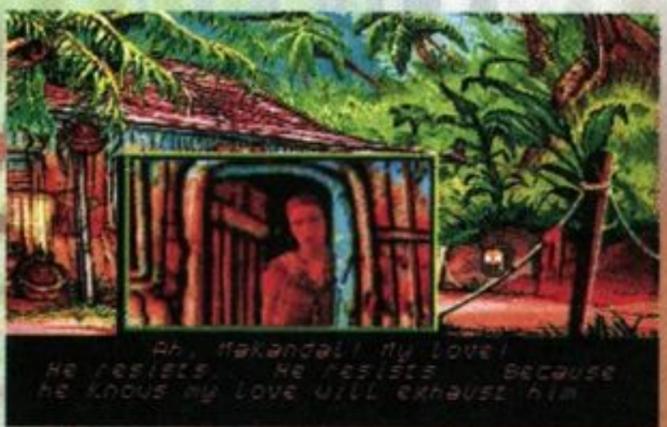
그런 후에 땅에 떨어져 있는 코코넛(Coconut)에 나사송곳(Corkscrew)을 이용하여 구멍을 뚫고 작은 파이프(Small Pipe)를 이용하여 〔Manicou〕에게 코코넛 즙을 먹이자. 그러면 아밀카가 동굴로 들어가는 방법을 보여주는데 도라리스가 아무리 똑같이 따라해도 안 열릴 것이다. 마칸달은 자신을 미치도록 좋아하는 델리아(Delia)로부터 자신의 오두막을 보호하기 위해 여자가 하면 열리지 않도록 해 놓은 것이다.

그렇다면... 앵무새 갈리포를 시켜서 열도록 해보자.(Use Parrot on Passage)

갈리포의 목소리는 주인 필리버트의 음성과 비슷하기 때문에 문이 열리게 된다. 아밀카와의 약속대로 앵무새를 넘

겨주고 바닥이 이중으로 된 새장과 갈리포의 다리에 붙어있던 열쇠는 도라리스가 갖게 된다.

마칸달의 집 문을 두드리면 마칸달이 살짝 내다보면서 왜 왔냐고 하는데 그에게 선물을 주어야 만날 수 있다. 새장의 열쇠로 새장 바닥을 열도록 하자.(Use Flat Key on Cage) 새장 바닥에 숨겨져 있던 것을 마칸달에게 주면 그는 요루바를 치료하기 전에, 자신을 향해 미친개처럼 달려드는 델리아로부터 자신을 보호하기 위해 델리아의 옷가지를 훔쳐오라고 시킨다.

할 수 없이 델리아 집 앞으로 가게 되는데 여기서 반드시 저장을 하도록 하자.

저장한 후에 델리아의 집 문을 두드리면 델리아가 나와서 그냥 걸치레 말만 하다가 들어가려고 하는데, 마칸달의

이야기를 하니까 마칸달에게 자신이 만든 사랑의 묘약을 먹여달라고 한다. 그리고 마칸달에게 묘약을 먹이면 벨벳(Velvet)을 만나게 해주겠다고 약속한다.

델리아의 집으로 들어가서 그녀가 사랑의 묘약을 만드는 것을 지켜보자.

그녀가 사랑의 묘약을 만드는 것을 멍하니 지켜보기만 하면 게임은 그냥 끝나버린다. 그녀의 요리법이 적힌 책(Recipe)을 델리아가 안경을 쓰기 전에 감추도록 하자. 그런 후에 가만히 있으면 그녀는 책을 찾으러 잠시 자리를 비우게 된다.

그러면 옆에 놓인 거울(Mirror)을 이용하여 거미(Spider)를 델리아의 실크 블라우스로부터 멀어지도록 만들자. 그런 다음, 델리아의 실크 블라우스를 갖고 잠시 기다리면 그녀가 돌아오고 사랑의 묘약을 만들어서 도라리스에게 준다. 그리고 마칸달의 유리잔(Glass)을 가지고 오면 벨벱을 만나게 될 것이라고 한다. 묘약과 블라우스를 갖고 마칸달에게 돌아가자. 그는 델리아의 블라우스를 가지고 자신의 방어책을 만들어 내고, 축배를 들자고 한다. 하지만 델리아의 묘약을 먹여야 하는데 전혀 틈이 없는 것같이 보인다. 일단 멜키어가 준 〔Holocom〕을 탁자 위에 내려놓자. 그런 후에 오른쪽 창문을 열어 〔Holoc- om〕이 작동할 수 있도록 태양 광선이 들어오게 만들자.

〔Holocom〕을 작동시키면 멜키어의 입체 영상에 놀라 마칸달이 잠시 자리를 피하는데, 이때 얼른 델리아의 사랑의 묘약을 마칸달의 잔에 넣도록 하자. 잠시 후 마칸달이 돌아와서 그의 잔을 비우면 〔Holocom〕과 마칸달의 잔을 갖고 나오도록 하자.

델리아의 집으로 가보면 벤벱이 이미 와 있는데 그녀와 이야기를 해보자. 그녀는 도라리스를 자신의 아들 맥시민을 돌보고 있는 셀레루시(Celeucie)에게 데리고 갈 것이다. 그들과 이야기하다가 보면 멜키어에게서 연락이 온다.

마칸달은 요루바를 치료하기 위해 오지 않았으며, 멜키어는 자래드에게 또 잡혀 있다는 것이다. 또한 자래드는 지금 도라리스의 할아버지인 맥시민을 죽이려는 계획을 실행하고 있다는 것도 알려준다. 어떻게 된 것인지 알아보기 위해 마칸달에게 가야 하는데 그의 집으로 가는 방법은 오직 델리아의 집을 통해 가는 방법 뿐이다.

우선 델리아에게로 가면 감사의 표시로 〔Inverter〕받게 된다. 〔Inverter〕 물약은 사물의 성향을 바꾸어 주는 약이다. 델리아의 집 왼쪽으로 가서 마칸달의 집으로 들어가자. 마칸달과 이야기해 보면 요루바는 치료받은 후에 마을에서 쉬고 있다면서 감사의 표시로 〔Bequiet〕 물약을 준다.

마을로 가서 세라피온(Se-rapion)을 만나자. 그는 말을 할 수 없는데 마칸달에게서 받은 〔Bequiet〕 물약에 델리아가 준 〔Inveter〕 물약을 사용하면 말하는 물약 〔Speakable〕이 만들어진다. 이것을 세라피온에게 주자. 그러면 그는 말문이 트이면서 농장에서 일어난 모든 일을 도라리스에게 말해준다.

그리고 자래드의 엄청난 계략에 대해서도 모두 알려준다. 맥시민을 구하기 위해서 부엌으로 가야 하는데 문 앞을 지키고 있는 사나운 개 때문에 갈 수가 없다. 그럼 다시 세라피온(Serapion)과 이야기해 보자. 그는 줄 것이 오직 소금(Salt) 밖에 없다면서 도라리스에게 소금을 준다. 소금을 〔Inverter〕 이용하여 설탕(Sugar)으로 바꿔 개에게 먹이면 개는 도라리스를 따르게 된다.

이제 맥시민과 셀레루시가 있는 부엌(Kitchen)으로 가자. 셀레루시는 자래드의 음모에 의해 무엇인가에 중독이 되어 깨어나지는 않고 맥시민이 있는 작은 침대(Crib)에는 뱀이 있다. 뱀을 쫓아내기 위해서는 무엇인가를 해야 하는데 옆의 탁자를 보면 주머니(Bag)가 있다.

일단 주머니 안의 꽃(Flower)을 반드시 꺼내도록 하자. 꽃을 꺼낸 것을 확인하고 주머니를 옆에 끓고 있는 냄비에 사용하자. 그럼 주머니 안에 재(Ember)가 생기는데 이제 주머니를 침대 옆의 의자(Stool)에 놓으면 뱀이 침대에서 나와 주머니 안으로 들어간다. 그럼 주머니를 다시 냄비에 집어넣자. 그럼 뱀은 죽고 자신의 계획이 수포로 돌아간 자래드가 나타난다.

도라리스는 자래드를 피해 도망쳤으나 절벽 위에서 자래드와 만나게 된다. 자래드에게 꽃(Fl-ower)을 사용하면 도라리스는 다시 1992년의 원래 모습으로 돌아오게 된다. 상속받은 쁘링리에르의 영지에서 깨어난 것이다. 변호사로 변장한 멜키어의 윙크를 끝으로 게임은 끝이 난다.

분석:게임챔프 게임분석팀 하이클라스

그날이 오면 -ICARUS-

기종	IBM PC	제작사	미리내S/W	용량	2HD 7장	장르	슈팅
가격	29,000원	발매원	소프트타운	발매일	94/ 7월중순	난이도	중

- **문의처** : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)
- **IBM-PC 286 이상 기종**
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 애드립, 사운드 블라스터, MT-32, GS 계열
- **입력 도구** : 키보드, 조이스틱 지원

스토리

메탈레이버인과 레이아인들의 침략으로 인한 기나긴 전쟁은 20억의 사상자를 남긴 채 사나운 발톱을 감추었다. 전쟁은 지구의 모습을 심하게 변형시켰을 뿐만 아니라 생태계를 무참히 파괴시켜 버렸다.

발진하는 전투기

우리편 전함의 모습

비록 전쟁에서는 승리했지만 인류에게 남겨진 것은 폐허와 절망뿐이었다. 전쟁 종결 후 지구방위군은 계속적으로 전시 체제를 유지하며 지구 재건을 꾀하였으나 각 나라의 정치인 및 국제연합의 수뇌부들의 극심한 반대로 인해 전시 체제 유지안은 거부되고 만다... 중략

게임 조작법

이카루스는 〔그날이 오면〕 시리즈 중에서 최초로 조이스틱을 지원한다. 물론, 키보드로도 게임을 진행할 수 있다. 그리고 이번에도 에너지를 모아서 공격하는 기합 공격이 가능하다. 기합 공격은 현재 장착하고 있는 무기 형태에 따라 달라진다.

1인 플레이어	
이동	해당 방향의 화살표 키
총알	Ctrl 키
2인 플레이어	
총알	Z키
위쪽	Y 키
왼쪽	G 키
아래쪽	H 키
오른쪽	J 키
게임 일시 정지	F3 키

첫째 마당

우리의 주인공이 탄 전투기가 처음 지나게 되는 곳은 우주 공간이다. 첫째 마당답게 그리 어렵지 않은 난이도지만, 로보트 병사들과 육탄으로 달려드는 소형 전함들은 주의해야 한다. 얻을 수 있는 무기가 두종류인데 산발총탄과 집중방식의 총탄이다.

첫번째 보스를 물리치기 위해서는 산발 총탄을 얻는 편이 나을 것이다.

이카루스에 나오는 모든 보스들은 총 3단계로 형태를 바꾸면서 공격을 해온다. 그러므로 한번 파괴되었다고 방심하지 말기 바란다. 첫째 마당의 보스는 멋진 전함인데 산탄 총알을 가지고 화면 위에서 공격하거나 기합 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있다.

에너지를 모아서 공격하자!

셋째 마당

셋째 마당 역시, 멋진 다중 스크롤의 정글이 배경이다. 이번 정글에서는 총알 형태가 아니라, 일정 시간이 지나면 자동으로 터지는 지뢰 무기를 얻게 된다. 당황하지 말고 화면 맨 왼쪽에서 조금 앞에 지뢰를 뿌려 놓고 기다리면 된다. 특히, 번개를 치는 적들과 포대에서 포를 쏘는 중형급 전함을 주의하자.

셋째 마당의 보스도 전함이다. 처음에는 그다지 어렵지 않지만 3단계에서 로보트 팔이 떨어져 나가고, 총탄을 쏘고 전함에서 미사일 협공을 할 때는 피하기가 어렵다. 플레이어의 시력만이 살길을 열어줄 것이다.

미사일을 조심하자!

둘째 마당

달려드는 적기

둘째 마당은 다중 스크롤이 돋보이는 저 멀리 황야 모습을 배경으로 시작한다. 둘째 마당은 첫째 마당보다 상당히 난이도가 높아진다. 특히, 그날이 오면 시리즈의 특징인 '화면에서 3차원으로 들어가는' 적기들을 주의해야 한다.

그리고 이번 마당부터 처음으로 1, 2플레이어가 로보트로 합체할 수 있게 해주는 아이템이 등장한다. 꼭 얻어서 멋진 로보트로 변신해 보기 바란다.

가다가 보면 지하 동굴로 무대가 옮겨지고, 적들의 공격도 한층 거세지게 된다.

둘째 마당의 보스는 로보트인데 그다지 어렵지는 않지만 2단계에 전자 검을 들고 달려들면서 공격할 때는 조심하자.

넷째 마당

다시 우주로 나와서 적들과 싸우게 된다. 초반에 출현하는 로보트 합체 아이템을 놓치지 말고 얻도록 하자. 이번 마당에서는 적 로보트들이 많이 등장하므로 우리편도 로보트 형태로 공격하면 효과적일 것이다.

또한 중대형급 전함이 다수 출현한다는 것을 염두해 두자. 로보트 형태일 때는 몸집이 커져서 총알을 맞을 수 있는 확률이 높아지는 점에 주의한다. 이번 보스도 역시 로보트이다. 위아래로 몸뚱이를 분리하여 공격을 하다가 2단계에서 합체하는데 1, 2플레이어가 협공을 하면 쉽게 물리칠 수 있다.

로보트 형태로의 변신!

임무를 마치고 귀환!

다섯째 마당

도시를 배경으로…

먹구름이 잔뜩 낀 빌딩 숲을 지나면서 적들과 전투를 벌인다. 갑자기 뒤에서 나타나는 적들과, 화면으로 날아들어오는 적 로보트들을 조심해야 한다.

이번 스테이지의 보스는 상당한 내구력을 갖추고 거세게 공격해오므로 단단히 장비하고 만나는 편이 좋을 것이다. 특히, 2단계 형태로 날개를 펼치고 유도탄들을 발사할 때를 주의하자.

보스의 맹공격

여섯째 마당

우주 성운들과 전함들을 뒤로 하고 전진하면서 싸우다 보면 로보트들과 대형 전함들의 거센 공격을 받게 된다.

둘째 마당부터 매번 나오게 되는 로보트 합체 아이템을 획득한 다음, 변신 상태로 싸우자. 이번 스테이지의 보스는 겉보기에는 초대형 전함이지만 어렵지 않게 물리칠 수 있다.

일곱째 마당

드디어 마지막 마당이다. 기지 안에서 싸우면서 마지막 보스를 향해 나아가자.

앞에서 달려드는 비행정들과 뒤에서 등장하는 거대한 로보트만 조심하면 힘쓸 일은 없을 것이다.

그리고 한가지 재미있는 건… 다섯째 마당의 보스가 SD 형태로 변신하여 재등장하는 점이다.

기지 내부

드디어 전함 보스가 등장한다. 마지막답게 엄청난 내구력을 자랑하면서 공격해 온다. 하지만 총알 패턴이 눈에 보이고 많이 쏘지도 않기 때문에 어렵지 않게 싸울 수 있을 것이다. 단, 마지막 대보스가 전함안에 숨어있다는 사실을 기억해 두기 바란다. 인내심을 가지고 차분히 싸우다 보면 엔딩이 멀지 않았음을 느낄 수 있을 것이다.

마지막 대보스

전함으로의 귀환

싸움은 끝났다!

엔딩을 음미하면서 …

〔그날이 오면〕 시리즈는 뛰어난 스테이지 구성과 무기 체계, 멋진 메카닉 디자인 등으로 인해 계속해서 게임 유저들의 인기를 독차지하고 있는 작품이다. 4편인 〔이카루스〕도 〔그날이 오면〕 시리즈라는 후광을 등에 업고 18메가의 대용량과 총 일곱개 마당의 긴 여정으로 등장하였다. 전체적으로 평가해 볼 때, 완성도가 상당한 작품이었다. 처음과 중간, 그리고 마지막 엔딩 데모 부분의 3차원 그래픽도 인상적이었다. 특히, 로보트로 합체하는 부분은 자칫 지루해질 수도 있는 긴 게임에 활기를 더해 주었다.

올 여름 〔이카루스〕는 〔그날이 오면〕 시리즈의 팬들에게 최고의 방학 선물이 되지 않을런지..

분석:게임챔프
게임분석팀
하이클라스

대신작

일루전 블레이즈

플라즈마 어텍

제작사 : 패밀리 프로덕션
장 르 : 슈팅
구 성 : 2HD 7장
발매일 : 94/9월 예정
가 격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

횡스크롤 슈팅 게임 [일루전 블레이즈]가 출시(SKC를 통해 9월경 예정)를 목전에 두고 막바지 베타 테스팅 작업에 여념이 없다. 슈팅 게임에서는 보기 드문 3차원 그래픽을 메인 게임에 도입하여 배경을 애니메이션으로 처리하였다. 모두 7 스테이지로 구성되어 있으며, 1부에 속하는 S.S.S(STAGE SELECT SYSTEM) 방식의 4 스테이지까지는 유저 선택 사항이고, 나머지 스테이지는 클리어해야만 다음 스테이지로 진행할 수 있다.

그동안 난이도 작업에 신중을 기하느라 발매가 늦춰졌다는 제작자의 귀뜸이다.

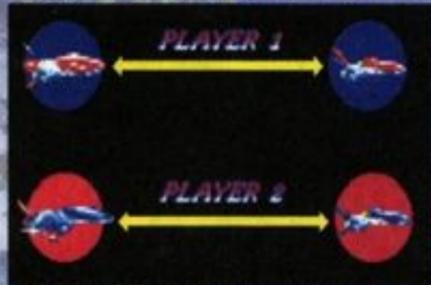
스토리 라인

A.C 2023년, FS-1 제로 5 혹성에서 이야기는 시작된다. 카오시스 제국과 혹성 제로 5 아시온 연방과의 갈등이 전쟁을 야기시킨 지 벌써 반년이 지났다. 무한 증식 시스템과 최신 병기 플라즈마 플러스를 만들어낸 카오시스 제국으로 전세는 기울고 있었고, 아시온 연방의 자기 보호막도 거의 바닥이 난 상태이다.

위기에 처한 아시온 연방은 정찰기를 기지 주위에 배치시키고 있던 중, 갑작스런 카오시스군의 공격에 마지막 전투임을 예감하고 작전명 [일루전 블레이즈]라는 것만 남긴 채 시그널 편대를 출격시킨다...

거대 전함과 싸우는 시그널 편대

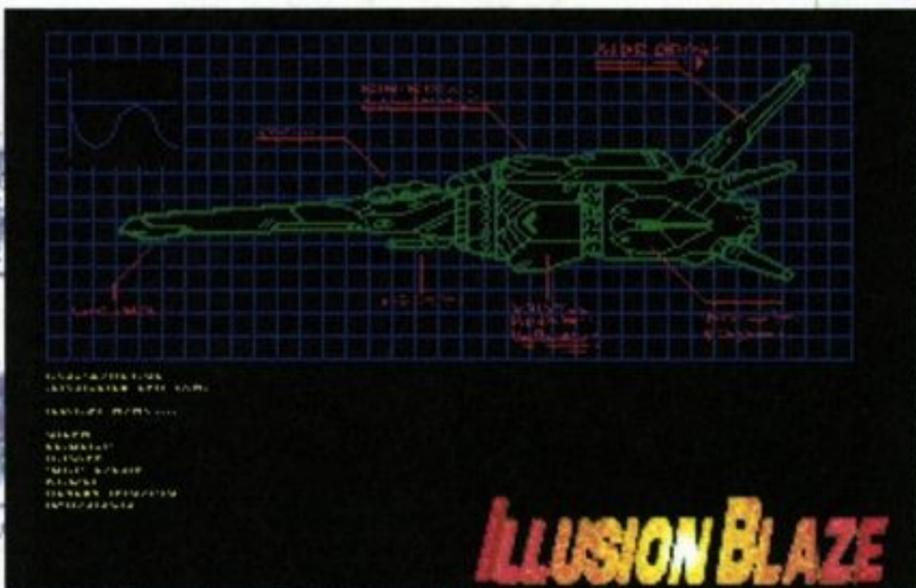
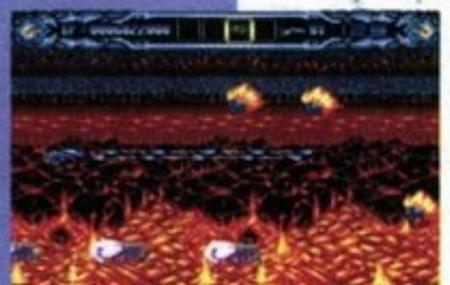
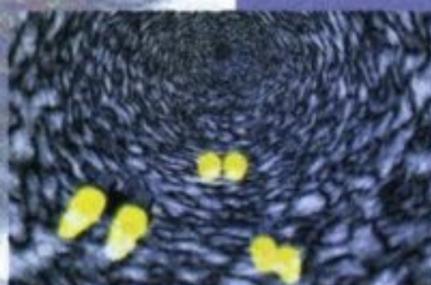
프레임의 실감나는 폭파 장면!

플라즈마 플러스를 쫓아가는 시그널 편대
그런데... 아래 보이는 대화박스는 무엇일까?

데미지를 입으면 아머가 떨어져 나간다

붉게 물든 혹성의 주위에서 펼쳐지는 전투!

특수 효과도 O.K!

다관절 캐릭터

드디어 중간 비주얼 공개!!

나도 게임을 만들고 싶어!
서점가에 화제 폭발!
국내 최초의 게임 기획/제작 입문서 발간!
게임 제작을 꿈꾸는 모든 이들의 교과서!!!
게임 개발! "이제는 국내서도" 가능합니다.
이 책 한권이면 당신도 게임을 만들수 있다!
현재 일본에서 폭발적인 인기를 끄는 유망직업 게임 제작자가 되는 방법을 완벽하게 소개한 책. 풍부한 그림과 화보, 만화로 구성된 내용 전개가 영화를 보는 것처럼 실감난다!
시나리오 공모전 응모 방법을 몰라 고민했던 게임 매니아들의 해결서!!
나도 게임을 만들고 싶어"에는 게임제작에 필요한 장비 소개는 물론, 게임 용어를 설명한 용어사전, 그리고 일본 현지 게임스쿨 가이드가 부록으로 수록되어 있습니다.
시비오 히데노리 · 카사이 오사무 지음
「게임챔프」 편집부 옮김
값 5,500원
●구입문의 : 제우미디어(702-3211~4), 전국 각 총판(전화번호는 〈게임챔프〉 168쪽 수록)

의 초석이될-어스토니시아·스토리

고객상담실 (02)3442-6129

발매예정 '94

무더위를 강타할 PC대전게임!
세계 최강들이 펼칠 가공할 필살기!

天천 下하 無무 敵적

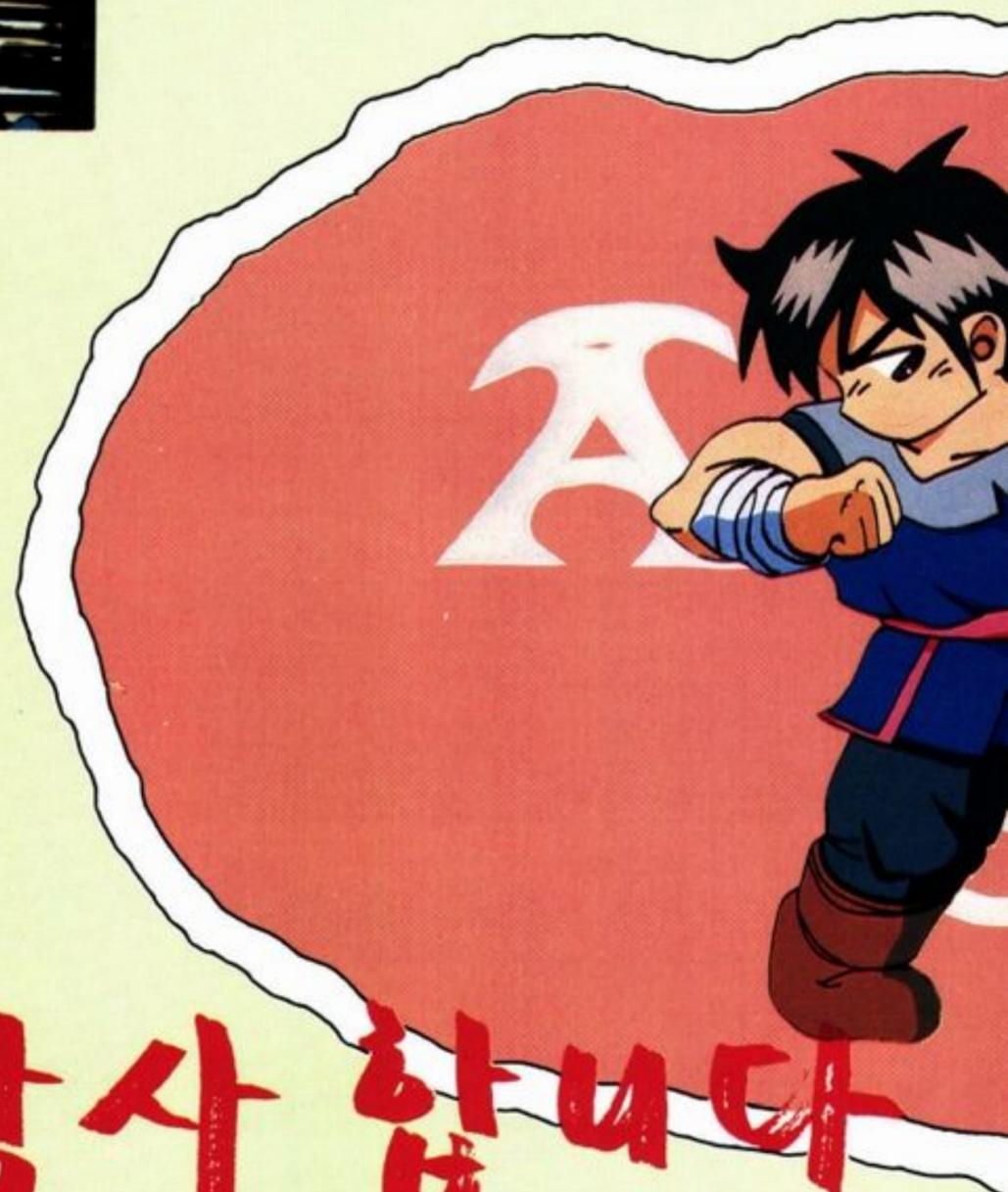
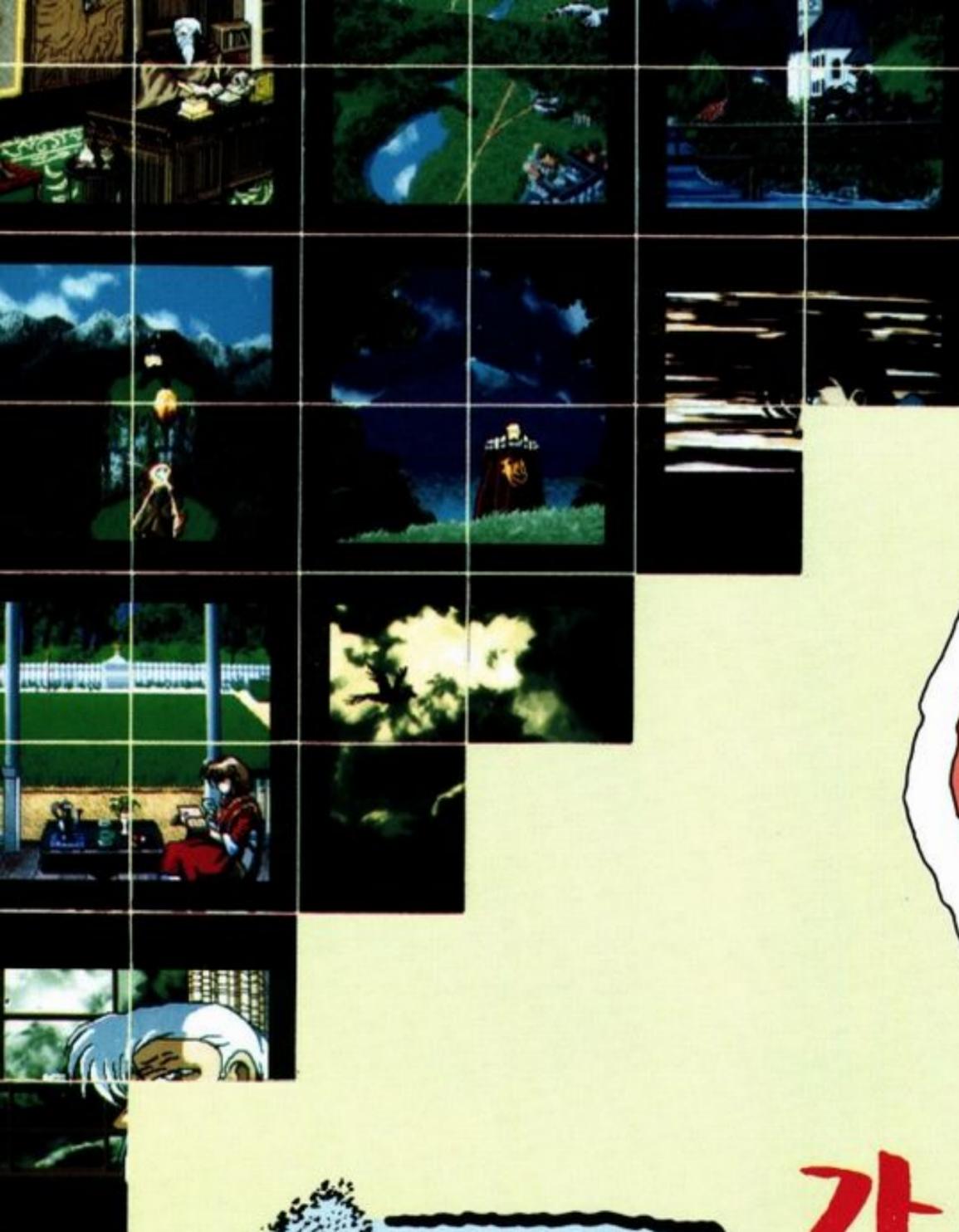
10,000Copy의 경이로운 기록은 한국게임 개발에
개발사들에게 확실한 힘이 될 것입니다.

나 프로그램 또한 잘 된것 같다"는 어느 사용자분의
- 많은 사용자분들의 격려 편지에 정말 고마움을
고 사랑하고 계시는한 미래를 향한 한국게임의
모두는 최선을 다해 보다 더 좋은 게임으로
임을 위해 더욱 정진하겠습니다.

—(주)소프트라이 개발본부—

개발·제작
소프트라이™
서울시 강남구 논현동 49-16
대표전화 : 515-1053

한국 롤플레잉

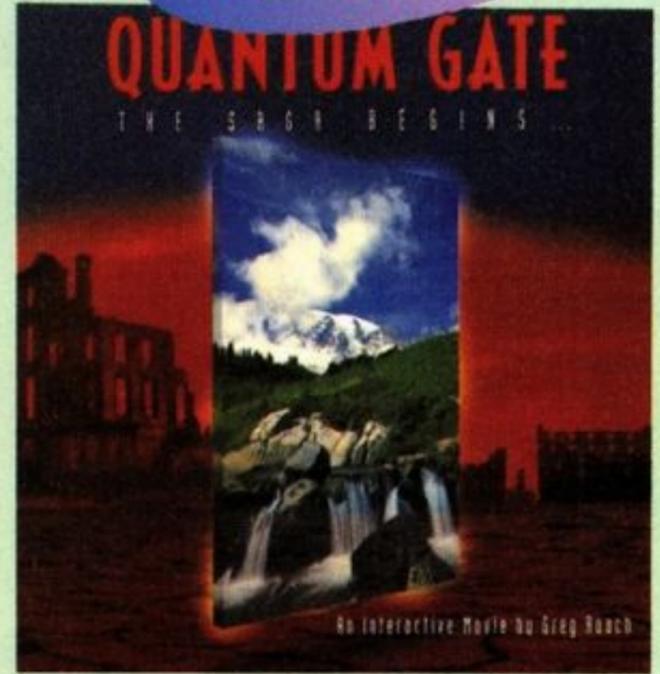
감사합니다

고객엽서를 보내주신 구입고객 여러분께는 (주)소프트라이이가 제공하는 예쁜 T-셔츠를 우송하여 드립니다.

여러분의 성원에 힘 입어 발매 1개
중요한 자료가 될 것이며, 많은 개

"국내 게임이라 한번 구입해 보았다가, 기대 이
격려, "세계 시장에 내놓아도 괜찮겠다"는 덧붙
느끼며 많은 분들이 아직도 한국게임에 대하여
앞날이 밝다는것을 확신할 수 있었습니다. 저희
여러분께 다가갈것을 약속드리며 세계 시장속의

여러분의 격려와 충고를 수렴하고 겸허히 받아들여 더 좋은 게임을 만들기 위해 최선을 다 하겠습니다. 부족하고 미비한 문제점은 감추려하기 보다는 확실하게 나타내어 한국게임 발전에 필요한 자료로 사용하겠습니다. 많은 충고와 격려를 기다리겠습니다.

(주)소프트라이이는 한국게임 발전을 위한 게임스쿨을 운영, 개발자를 양성하고

세계최고품질
세계최다판매고

슈퍼컴보이

- 프로그램 조이스틱
- LCD표시 장치
- 발사버튼 위치 조절기능
- 다단계 슬로우모션 조절기능

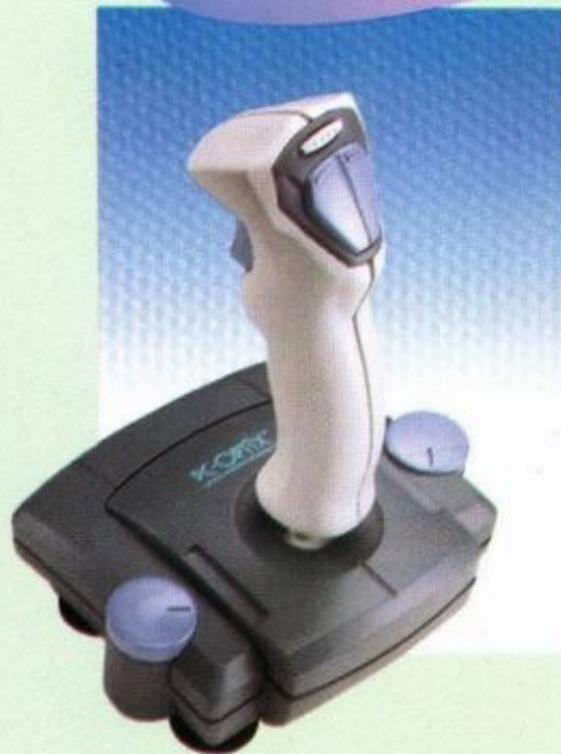
수퍼알라딘보이

- 6버튼 프로그램 패드
- LED표시 장치
- 디지탈식 자동발사기능
- 슬로우모션 기능

- 2단계 자동발사 기능
- 자동발사 속도조절 기능
- 디지탈식 8방향 선택

IBM

- 자동센터 조정기능
- 자동발사 기능
- 2개의 발사버튼

IBM

- 옵티컬 센서 조이스틱
- 아나로그/디지탈 선택기능
- 4개의 발사버튼
- 화인튜닝 기능
- 3.5"Mega Zoom디스켓 포함

- 자동센터 조정기능
- 자동발사 기능
- 2개의 발사버튼
- 화인튜닝 기능
- 3.5"Mega Zoom디스켓 포함